

SKRIPSI

HUBUNGAN KOMUNIKASI INTERPERSONAL DENGAN BERMAIN GAME ONLINE PADA REMAJA DI SMA NEGERI 2 MEDAN TAHUN 2025



Oleh :

AGNES YESICA PAKPAHAN
032022051

**PROGRAM STUDI NERS
SEKOLAH TINGGI ILMU KESEHATAN SANTA ELISABETH
MEDAN
2025**



SKRIPSI

HUBUNGAN KOMUNIKASI INTERPERSONAL DENGAN BERMAIN GAME ONLINE PADA REMAJA DI SMA NEGERI 2 MEDAN TAHUN 2025



Oleh :

AGNES YESICA PAKPAHAN
032022051

PROGRAM STUDI NERS
SEKOLAH TINGGI ILMU KESEHATAN SANTA ELISABETH
MEDAN
2025



Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Santa Elisabeth Medan

LEMBAR PERNYATAAN

Yang Bertanda tangan dibawah ini,

Nama : Agnes Yesica Pakpahan
Nim : 032022032
Program Studi : Sarjana Keperawatan
Judul Skripsi : Hubungan Komunikasi Interpersonal Dengan Bermain Game Online Pada Remaja Di SMA Negeri 2 Medan
Tahun 2025

Dengan ini menyatakan bahwa hasil penulisan skripsi yang telah saya buat ini merupakan hasil karya sendiri dan benar keasliannya. Apabila ternyata di kemudian hari penulisan skripsi ini merupakan hasil plagiat atau penjiplakan terhadap karya orang lain, maka saya bersedia mempertanggungjawabkan sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan tata tertib di Sekolah Tinggi Kesehatan Santa Elisabeth Medan 2025.

Demikian, pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak dipaksakan.

Penulis, 19 Desember 2025



(Agnes Yesica Pakpahan)



**PROGRAM STUDI NERS TAHAP AKADEMIK
SEKOLAH TINGGI ILMU KESEHATAN
SANTA ELISABETH MEDAN**

Tanda Persetujuan

Nama : Agnes Yesica Pakpahan

NIM : 032022051

Judul : Hubungan Komunikasi Interpersonal Dengan Bermain Game Online
Pada Remaja Di SMA Negeri 2 Medan

Menyetujui Untuk Diujikan Pada Ujian Sidang Jenjang Sarjana Keperawatan
Medan, 19 Desember 2025

Pembimbing II

(Lili S. Tumanggor, S.Kep.,Ns.,M.Kep) (Lindawati Simorangkir, S.Kep., Ns., M.Kes)

Pembimbing I



(Lindawati F. Tampubolon S.Kep., Ns.,M.Kep)



Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Santa Elisabeth Medan

HALAMAN PENETAPAN PANITIA PENGUJI SKRIPSI

Telah diuji

Pada tanggal, 19 Desember 2025

PANITIA PENGUJI

Ketua : Lindawati Simorangkir. S.Kep, Ns., M.Kes

.....
Anggota : 1. Lili Suryani Tumanggor. S.Kep, Ns., M.Kep

.....
2. Imelda Derang, S.Kep., Ns., M.Kep



.....
(Lindawati F. Tampubolon S.Kep., Ns., M.Kep)



Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Santa Elisabeth Medan



PROGRAM STUDI NERS TAHAP AKADEMIK SEKOLAH TINGGI ILMU KESEHATAN SANTA ELISABETH MEDAN

Tanda Pengesahan

Nama : Agnes Yesica Pakpahan

Nim : 032022051

Judul : Hubungan Komunikasi Interpersonal Dengan Bermain Game Online
Pada Remaja Di SMA Negeri 2 Medan Tahun 2025

Telah Disetujui, Diperiksa Dan Dipertahankan Dihadapan Tim Pengaji
Sebagai Persyaratan Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Keperawatan
pada Kamis, 19 Desember 2025 dan dinyatakan LULUS

TIM PENGUJI

Pengaji I : Lindawati Simorangkir S.Kep.,Ns.,M.Kes

Pengaji II : Lili Suryani Tumanggor S.Kep.,Ns.,M.Kep

Pengaji III : Imelda Derang, S.Kep.,Ns.,M.Kep

TANDA TANGAN



(Lindawati F. Tampubolon, Ns.,M.Kep) (Mestiana Br.Karo, M.Kep.,DNSc)





Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Santa Elisabeth Medan

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIKA

Sebagai civitas akademika Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Santa Elisabeth Medan, saya bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Agnes Yesica Pakpahan
Nim : 032022051
Program Studi : S1-Keperawatan
Jenis Karya : Skripsi

Demi perkembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Santa Elisabet Medan. Hak bebas Royalty Non-eksklusif (*Non-exclusive royalty free right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul **“Hubungan Komunikasi Interpersonal Dengan Bermain Game Online Pada Remaja Di SMA Negeri 2 Medan Tahun 2025”**.

Dengan hak *Loyalty Non-eksklusif* ini Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Santa Elisabeth Medan berhak menyimpan media/formatkan, mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penelitian atau pencipta dan sebagai pemilik hak cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di Medan, 19 Desember 2025

Yang menyatakan

(Agnes Yesica Pakpahan)



ABSTRAK

Agnes Yesica Pakpahan 032022051

Hubungan Komunikasi Interpersonal Dengan Bermain Game Online Pada Remaja
Di SMA Negeri 2 Medan Tahun 2025.

(xi+64+lampiran)

Bermain game online merupakan aktivitas permainan berbasis internet yang menawarkan pengalaman petualangan, strategi, dan hiburan unik bagi remaja melalui interaksi virtual. Meskipun populer sebagai gaya hidup baru, pengguna yang berlebihan dapat berdampak negatif pada kemampuan individu untuk berinteraksi dan berkomunikasi di dunia nyata. Komunikasi interpersonal yang baik sangat penting bagi perkembangan sosial remaja agar terhindar dari risiko isolasi sosial yang diakibatkan oleh kegantungan digital. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara komunikasi interpersonal dengan bermain game online pada remaja di SMA Negeri 2 Medan Tahun 2025. Penelitian ini menggunakan desain kolerasional dengan pendekatan *cross-sectional*. Populasi penelitian adalah siswa SMA Negeri 2 Medan, dengan sampel sebanyak 81 siswa kelas XI yang dipilih melalui teknik pengambilan *random sampling*. Instrumen penelitian menggunakan kuesioner komunikasi interpersonal dan kuesioner bermain game online. Data yang terkumpul melalui pengisian instrumen tersebut kemudian dianalisis menggunakan uji kolerasi *Spearman Rank*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa mayoritas responden memiliki tingkat komunikasi interpersonal dalam kategorik kurang (49,4%) dan tingkat bermain game online dalam kategorik sedang (55,6%). Hasil uji statistik menunjukkan adanya hubungan yang signifikan dengan nilai $p-value = 0,000$ dan koefisien kolerasi sebesar -0,385. Terdapat hubungan yang signifikan dan negatif antara kedua variabel, yang berarti semakin baik kualitas komunikasi interpersonal remaja, maka bermain game online akan semakin rendah. Peneliti menyarankan agar pihak sekolah dan orangtua untuk bekerja sama dalam meningkatkan pengawasan serta memfasilitasi kegiatan sosial yang dapat meningkatkan keterampilan komunikasi siswa agar penggunaan game online tetap terkendali.

Kata Kunci :Komunikasi Interpersonal, Game Online, Remaja

Daftar Pustaka (2016-2025)



ABSTRACT

Agnes Yesica Pakpahan 032022051

The Relationship between Interpersonal Communication and Online Game Playing among Adolescents at SMA Negeri 2 Medan 2025

(xi+64+appendices)

Playing online games is an internet-based gaming activity that offers unique experiences of adventure, strategy, and entertainment for adolescents through virtual interaction. Although popular as a new lifestyle, excessive use can negatively impact an individual's ability to interact and communicate in the real world. Good interpersonal communication is crucial for the social development of adolescents to avoid the risk of social isolation caused by digital dependency. This study aims to determine the relationship between interpersonal communication and online game playing among adolescents at This research uses a correlational design with a cross-sectional approach. The research population consisted of students, with a sample of 81 eleventh-grade students selected through a random sampling technique. The research instruments utilizes interpersonal communication and online game playing questionnaires. Data collected through these instruments are analyzed using the Spearman Rank correlation test. The results show that the majority of respondents has a level of interpersonal communication in the "poor" category (49.4%) and a level of online game playing in the "moderate" category (55.6%). Statistical test results indicate a significant relationship with a p-value = 0.000 and a correlation coefficient of -0.385. There is a significant and negative relationship between the two variables, meaning that the better the quality of adolescent interpersonal communication, the lower the intensity of online game playing. The researcher suggests that the school and parents collaborate to enhance supervision and facilitate social activities that can improve students' communication skills to keep online game use under control.

Keywords: Interpersonal Communication, Online Games, Adolescents

Bibliography: (2016-2025)



KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa karena cinta kasih-Nya, penulis dapat menyelesaikan penelitian ini dengan baik dan tepat waktu. penelitian ini berjudul "**Hubungan Komunikasi Interpersonal Dengan Bermain Game Online Pada Remaja Di SMA Negeri 2 Medan**". Penelitian ini disusun sebagai salah satu persyaratan untuk menyelesaikan pendidikan di Program Studi S1 Keperawatan di Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Santa Elisabeth Medan.

Pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan terimakasih secara khusus kepada :

1. Mestiana Br. Karo, M.Kep., DNSc selaku Ketua Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Santa Elisabeth Medan, yang telah memfasilitasi dan memberikan motivasi kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Lindawati Farida Tampubolon, S.Kep., Ns., M.Kep selaku Ketua Program Studi Ners Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Santa Elisabeth Medan, yang telah memfasilitasi dan memberikan motivasi kepada peneliti untuk menyelesaikan penyusunan skripsi ini.
3. Lindawati Simorangkir, S.Kep., Ns., M.Kes selaku Pembimbing I saya yang telah memberikan waktu dan pikiran dan membeberikan motivasi kepada peneliti dalam penyusunan skripsi ini.
4. Lili Suryani Tumanggor, S.Kep., Ns., M.Kep selaku Pembimbing II saya yang telah memberikan waktu dan pikiran dan memberikan motivasi kepada penulisan dan penyusunan skripsi ini.



5. Mardiati Barus, S.Kep., Ns., M.Kep selaku dosen pembimbing akademik yang selaku memberikan dukungan dan arahan sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
6. Kepala Sekolah SMA Negeri 2 Medan Drs. Marsito M.Si yang telah memberikan izin untuk survei awal dan izin penelitian sehingga peneliti mempunyai kesempatan untuk melakukan penelitian dengan baik.
7. Teristimewa kepada orang tua penulis Mama Emmy Dumaris Situmeang dan Papa Sudirman Pakpahan, penulis sangat berterimakasih karena telah selalu memberikan didikan, doa dan dukungan baik dari segi materi maupun motivasi yang diberikan kepada penulis dan selalu menyebut saya dalam setiap doanya, sehingga saya mampu menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Kepada Saudara/i kandung penulis yang telah memberikan semangat serta motivasi selama melalui proses pendidikan sehingga penulis menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
8. Seluruh teman-teman Ners IV stambuk 2022 angkatan ke-XVI yang telah berjuang bersama-sama, memberi dukungan dan membantu selama proses penyusunan penelitian ini. Dan semua pihak yang berkontribusi dalam penyusunan penelitian ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu-persatu. Penulis menyadari bahwa penelitian ini masih jauh dari kata sempurna baik dari segi isi maupun bahasa yang digunakan. Oleh karena itu dengan segala kerendahan hati penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun sehingga penelitian ini lebih baik lagi. Semoga Tuhan Yang Maha Esa memberi rahmatnya kepada semua pihak yang membantu penulis. Akhir kata, penulis



mengucapkan banyak terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu penulis menyelesaikan penelitian ini. Harapan penulis semoga penelitian ini dapat bermanfaat untuk pengembangan ilmu pengetahuan khususnya profesi keperawatan.

Medan, 19 Desember 2025
Penulis

(Agnes Yesica Pakpahan)



DAFTAR ISI

	Halaman
SAMPUL DEPAN.....	i
SAMPUL DALAM.....	ii
SURAT PERNYATAAN.....	iii
PERSETUJUAN.....	iv
PENETAPAN PANITIA PENGUJI.....	v
PENGESAHAN.....	vi
SURAT PERNYATAAN PUBLIKASI.....	vii
ABSTRAK.....	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR BAGAN.....	xiv
 BAB 1 PENDAHULUAN.....	 1
1.1 Latar Belakang.....	7
1.2 Rumusan Masalah.....	7
1.3 Tujuan.....	7
1.3.1 Tujuan umum.....	7
1.3.2 Tujuan khusus.....	8
1.4 Manfaat Penelitian.....	8
1.4.1 Manfaat teoritis.....	8
1.4.2 Manfaat praktis.....	8
 BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA.....	 9
2.1 Konsep Dasar Bermain Game Online.....	9
2.1.1 Defenisi game online.....	9
2.1.2 Sejarah game online.....	9
2.1.3 Jenis game online.....	10
2.1.4 Kelebihan dan kelemahan game online.....	13
2.1.5 Komponen bermain game online.....	15
2.2 Konsep Komunikasi Interpersonal.....	16
2.2.1 Defenisi komunikasi interpersonal.....	16
2.2.2 Tujuan komunikasi interpersonal.....	17
2.2.3 Ciri-ciri komunikasi interpersonal.....	19
2.2.4 Karakteristik komunikasi interpersonal.....	21
2.2.5 Faktor-faktor menumbuhkan komunikasi interpersonal.....	22
2.2.6 Aspek-aspek komunikasi interpersonal.....	24
 BAB 3 KERANGKA KONSEP DAN HIPOTESIS PENELITIAN.....	 25
3.1 Kerangka Konsep Penelitian.....	26
3.2 Hipotesis.....	26



BAB 4 METODE PENELITIAN.....	27
4.1 Rancangan Penelitian.....	27
4.2 Populasi Dan Sampel.....	27
4.2.1 Populasi.....	27
4.2.2 Sampel.....	28
4.3 Variabel Penelitian dan Defenisi Operasional.....	31
4.3.1 Variabel independen.....	31
4.3.2 Variabel dependen.....	32
4.3.3 Defenisi operasioanl.....	32
4.4 Instrumen Penelitian.....	33
4.5 Lokasi dan Waktu Penelitian.....	35
4.5.1 Lokasi penelitian.....	35
4.5.2 Waktu penelitian.....	35
4.6 Prosedur Pengambilan Data dan Teknik Pengumpulan Data.....	35
4.6.1 Pengambilan data.....	35
4.6.2 Teknik pengumpulan data.....	36
4.6.3 Uji validitas dan reabilitas.....	38
4.7 Kerangka Operasional.....	39
4.8 Pengelolaan Data.....	40
4.9 Analisa Data.....	41
4.10 Etika Penelitian	42
 BAB 5 HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	 44
5.1 Gambaran Lokasi Penelitian.....	44
5.2 Hasil Penelitian.....	45
5.2.1 Komunikasi interpersonal pada remaja di SMA Negeri Medan Tahun 2025.....	46
5.2.2 Bermain game online pada remaja di SMA Negeri 2 Medan Tahun 2025.....	47
5.2.3 Hubungan komunikasi interpersonal dengan bermain game online pada remaja di SMA Negeri 2 Medan Tahun 2025.....	47
5.3 Pembahasan.....	48
5.3.1 Komunikasi interpersonal pada remaja di SMA Negeri 2 Medan Tahun 2025.....	48
5.3.2 Bermain game online pada remaja di SMA Negeri 2 Medan Tahun 2025.....	51
5.3.3 Hubungan komunikasi interpersonal dengan bermain game online pada remaja di SMA Negeri 2 Medan Tahun 2025.....	55
 BAB 6 SIMPULAN DAN SARAN.....	 58
6.1 Simpulan.....	58
6.2 Saran.....	58
 DAFTAR PUSTAKA.....	 60
LAMPIRAN.....	65
1. Usulan Judul Skripsi.....	66



2.	Surat Permohonan Izin Pengambilan Data Awal.....	68
3.	Surat Diberikan Izin Pengambilan Data Awal.....	69
4.	Surat Selesai Pengambilan Data Awal.....	70
5.	Surat Komisi Etik Penelitian.....	71
6.	Surat Permohonan Izin Penelitian.....	72
7.	Surat Diberikan Izin Penelitian.....	73
8.	Surat Selesai Penelitian.....	74
9.	Informend Consent.....	79
10.	Kuesioner Bermain Game Online.....	82
11.	Kuesioner Komunikasi Interpersonal.....	83
12.	Lembar Bimbingan.....	86
13.	Master Data.....	89
14.	Hasil Output SPSS	91
15.	Dokumentasi.....	93



DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 4.1 Populasi Siswa/I XI SMA Negeri 2 Medan.....	28
Tabel 4.2 Rincian Sampel Penelitian.....	31
Tabel 4.3 Definisi Operasional Hubungan Komunikasi Interpersonal Dengan Bermain Game Online Pada Remaja Di SMA Negeri 2 Medan Tahun 2025.....	32
Tabel 5.4 Distribusi Frekuensi Karakteristik Responden Berdasarkan Data Demografi (Umur, Jenis Kelamin, Bermain Game Online Sejak Berumur, Dirumah Ada Fasilitas Internet, Lama Bermain Game Online Sehari) Di SMA Negeri 2 Medan Tahun 2025	45
Tabel 5.5 Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Komunikasi Interpersonal Di SMA Negeri 2 Medan Tahun 2025	46
Tabel 5.6 Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Bermain Game Online SMA Negeri 2 Medan Tahun 2025	47
Tabel 5.7 Hasil Uji Kolerasi Spearman Rank Antara Hubungan Komunikasi Interpersonal Dengan Bermain Game Online Pada Remaja Di SMA Negeri 2 Medan Tahun 2025	47



DAFTAR BAGAN

	Halaman
Bagan 3.1 Kerangka Konsep Hubungan Komunikasi Interpersonal Dengan Bermain Game Pada Remaja Di SMA Negeri 2 Medan Tahun 2025.....	25
Bagan 4.2 Kerangka Operasional Hubungan Komunikasi Interpersonal Dengan Bermain Game Pada Remaja Di SMA Negeri 2 Medan Tahun 2025.....	39

STIKES SANTA ELISABETH MEDAN



BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi berperan penting di dalam berbagai macam fase kehidupan proses, salah satunya yaitu bidang hiburan seperti permainan yang dipublikasikan lewat internet atau lebih dikenal dengan game online (Rohmatila, 2025). Videl game adalah satu jenis media permainan berbasis internet dan telah menjadi gaya hidup baru bagi beberapa orang. (N. Pasapan, 2023). Bermain game online memberikan remaja kesempatan untuk menjelajahi petualangan, menyusun strategi, mengelola simulasi, atau berperan sebagai karakter, semuanya terikat pada aturan dan beberapa level yang harus dilalui (Asmiati, 2021). Bermian game online memberikan pengalaman bersosialisasi dan hiburan yang unik bagi para remaja yang menggunakannya (Ammar, 2025). Bermain game online juga memungkinkan remaja bertemu dengan orang lain dari seluruh dunia tanpa harus berinteraksi secara langsung (Stella, 2024).

Kebiasaan memainkan game online berjam-jam bisa bikin remaja jadi lebih individualis, melupakan apa yang terjadi di sekitar, dan lambat laun tambah susah beradaptasi karena semua perhatian tersita oleh game online (Renata, 2023). Berbahaya bagi kesehatan ketika seseorang memainkan permainan video game secara berlebihan, membawa dampak yang negatif yakni ke arah kecanduan. Kecanduan game online adalah dimana perangai seseorang yang ingin terus menggunakan vidio game dengan menghabiskan waktu luang sehingga tidak mampu mengendalikan atau mengontrol dirinya sendiri (Sandya, 2021).



Bertambah banyaknya waktu yang dihabiskan dalam bermain game daring dapat menurunkan keterampilan komunikasi remaja dengan orang-orang di sekitarnya. Akibat dari bermain game online dapat juga mengurangi interaksi sosial remaja, khususnya berkaitan dengan interaksi komunikasi yang dilakukan seorang remaja gamer. Salah satu dampak komunikasi interpersonal yaitu timbulnya kurang simpati kepada orang lain yang sedang berbicara dengan mereka, dikarena lebih berfokus pada aktivitas permainan mereka (Ingrid T, 2021).

Bermain game online sebaiknya dibatasi penggunannya sehari 3 jam dan jika lebih dari itu dapat mengakibatkan kecanduan (Manita, 2023). Remaja yang bemain game online sebanyak 1-3 kali sehari dengan durasi waktu yang dipakai 1-4 jam per sesi dapat mengganggu aktivitas dan rutinitas sehari-hari (N. Pasapan, 2023).

Di negara Brazil prevalensi GD (*gaming disorder*) sebanyak 38,2% (Hernández-Vásquez *et al.*, 2022). Hasil yang didapatkan mahasiswa universitas Arab Saudi selama masa karantina mengalami IGD (*internet gaming disorder*) sebanyak 67,4% (Khrad *et al.*, 2022). Mahasiswa Universitas Bangladesh bermain game online sebanyak 62,7% lebih dari 30 jam per minggu dengan mahasiswa laki-laki lebih rentan terhadap kecanduan (Mahmud *et al.*, 2023). Siswa SMA di Kabupaten Berau menunjukkan kecanduan game online yang mempengaruhi komunikasi antarpribadi sebesar 53,1% (N. L. Pasapan, 2023). Berdasarkan survei awal melalui wawancara yang telah di lakukan terhadap 10 siswa kelas 11 di SMA Negeri 2 Medan Tahun 2025, hasil wawancara semua



secara umum semua responden memahami dengan baik apa itu game online dan menghabiskan waktu sekitar 1-3 jam/hari untuk bermain. Responden mengatakan sangat bergantung pada koneksi Wi-Fi di rumah dan merasa kesal jika lampu mati. Responden mengatakan dilakukan memalui ponsel. Responden juga mengatakan kadang menggunakan kata-kata kotor saat merasa kesal dalam permainan. Responden mengatakan menggunakan game online sebagai pelepas lelah belajar. Responden mengaku pernah berbohong kepada orang tua dan tetap bermain meskipun sudah dimarahi.

Game Online berkembang sangat pesat selama pandemi Covid-19 pada tahun 2018-2021 di kalangan remaja (Hariri and Rohman, 2022). Waktu remaja banyak tersita untuk bermain game online dan memanfaatkan fitur-fitur lainnya yang ada di dalam gadget. Banyak orang tua benar-benar menggunakan permainan online sebagai bentuk hiburan untuk anak-anak mereka (Ramadlan, 2025).

Para remaja biasanya bermain vidio game selama waktu luang mereka seperti di rumah, di sekolah, dan paling luas di kafe dan kedai kopi. Game online sangat populer di kalangan remaja sehingga mereka dapat bermain dari pagi hingga malam, begadang selama liburan sekolah karena mereka bersemangat untuk mencoba strategi baru yang mereka ciptakan untuk meningkatkan peringkat dan kredit mereka dalam permainan. Hal ini menyebabkan penurunan yang signifikan dalam komunikasi interpersonal dan akan berdampak buruk pada perkembangan mental remaja (Fiki, 2025).



Faktor-faktor risiko internal dan eksternal telah diidentifikasi sekaligus meningkatkan keterlibatan remaja dalam kegiatan bermain game online. Faktor yang bersifat intrinsik muncul dari diri sendiri yang dimana mencakup dorongan untuk mencerna informasi, keyakinan disiplin diri, harga diri, dan kualitas perilaku individu. Faktor yang bersifat ekstrinsik berasal dari luar, seperti interaksi dalam lingkungan sosial individu, termasuk saat terlibat dalam permainan daring. Dinamika lingkungan ini mencakup cara pengasuhan orang tua, interaksi sosial, cara berkomunikasi remaja dan pendidikan atau pengawasan orang tua (N. Utami, 2023).

Dampak bermain game online dapat mengurangi interaksi remaja dengan keluarga, berpotensi mempengaruhi mereka dalam melakukan interaksi langsung dengan orang lain (Rakhmaniar, 2024). Salah satu dampak negatif lain yang disebabkan oleh game online adalah dapat mengganggu fokus belajar siswa (Kurnada, 2021). Bermain permainan daring secara berlebihan menimbulkan konsekuensi negatif lain, seperti seringnya tidak masuk sekolah tanpa izin, penyalahan dana pemberian orang tua untuk membeli item atau voucher, dan kebiasaan membuang-buang uang (Syahril, 2023). Bermain game online dapat berdampak buruk pada remaja seperti timbulnya masalah kesehatan (Pandu, 2022). Ketika bermain game online tanpa kendali memiliki dampak psikologis dan dampak yang ditimbulkan dapat berupa agresi. Agresi ini muncul baik dalam bentuk emosi seperti kemarahan, kurang puas, dan munculnya energi dalam bentuk reaksi, baik pada game maupun kehidupan senari-hari (Mardiyah, 2025).



Game online memiliki enam komponen utama yang menjadi ciri dan keunikannya seperti *Salience*, dimana seseorang menjadikan game sebagai hal yang utama dan paling penting dalam hidupnya. *Tolerance*, yang mana seseorang merasa perlu menambah waktu permainan demi mencapai sebuah kepuasan. *Mood modification*, dalam hal ini game tidak dianggap sebagai alat permainan tetapi sebagai cara untuk mengubah perasaan negatif ke perasaan positive. *Withdrawal* dimana seseorang yang merasa tidak nyaman jika sedang bermain game online di hentikan atau dikurangi. *Conflict*, dimana seseorang yang memiliki masalah atau pertengkaran dengan orang terdekat, seperti keluarga dan teman, akibat bermain game online. *Problems*, dimana seseorang mengabaikan kegiatan sehari-hari sehingga menyebabkan masalah (Apidana, 2023).

Komunikasi antarpribadi adalah sebagai proses pertukaran pesan secara berbalasan yang berlangsung di antara minimal dua orang individu, termasuk dalamnya pesan yang baik diucapkan maupun bahasa tubuh dan bagaimana pesan tersebut memengaruhi satu sama lain (Darwin, 2024). Komunikasi interpersonal adalah proses pertukaran informasi, emosi, dan makna melalui pesan secara lisan dan nonlisan yang terjadi antara minimal dua individu yang memiliki kedekatan dan kepercayaan (Khotimah, 2025). Komunikasi interpersonal didefinisikan sebagai transasi inormasi yang terjadi antara dua individu. Ciri khas dari proses ini adalah kebutuhanya terhadap umpan balik yang berasal dari partisipan kedua (Suherdi, 2023).

Model komunikasi interpersonal bisa menggunakan model proses dua arah. Dalam model komunikasi proses dua arah, tetua berfungsi sebagai



penyampai pesan , lalu pendengar selaku penerima pesan. Pada satu waktu, orangtua berfungsi sebagai komunikator pesan, lalu anak mampu menerima pesan tersebut. Selang waktu, anak dapat memberikan umpan balik. Orang tua bisa menilai apakah komunikasi tersebut dua arah. Apakah anak tersebut patuh, cuek, ataupun marah. Dalam kondisi apapun orang tua bisa mengevaluasi keberhasilan komunikasinya (Juwita, 2022).

Hal yang dapat dilakukan ataupun solusi agar remaja tidak berlebihan dalam bermain game online yaitu, *attention switching* (memalingkan attensi) seperti melakukan olahraga atau kegiatan ekstrakurikuler. *Dissuasion* (memberi nasihat) mengingatkan remaja akan bahaya game online apabila dilakukan secara berlebihan. *Education* (pendidikan yang berfokus pada kognitif) berperan dalam menumbuhkan kesadaran akan pentingnya penggunaan waktu yang produktif. *Parenertal Monitoring* (Pengawasan Orang Tua) pengawasan aktif dari orang tua. *Resource Restriction* (pembatasan sumber daya) membatasi dalam hal bermain game online seperti mengatur waktu penggunaan gadget (Saputra, 2023). Komunikasi Interpersonal dimana membiarkan remaja mendengarkan, mengungkapkan pikiran dan perasaan, serta membina hubungan baik dengan sesama (Rakhmani, 2024).

Komunikasi interpersonal sangat mempengaruhi konsep diri seseorang dengan mencakup keakraban dengan sesama atau lingkungannya, Keterampilan berkomunikasi dengan sesama sehingga menjadi pendengar yang baik dan mampu menjaga emosionalnya (Thitahia, 2024). Keterampilan komunikasi interpersonal dapat membantu remaja dalam meningkatkan motivasi dan minat dalam



berkomunikasi sehingga dapat mengembangkan bakat verbal yang dimiliki (Rusdayanti, 2023), pengungkapan terhadap dirinya sendiri agar individu lain mampu mengerti jalan pikiran dan dialami (Nur Azizah, 2024).

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah penelitian adalah apakah ada Hubungan Komunikasi Interpersonal Dengan Bermain Game Online Pada Remaja SMA Swasta Primbanan Medan Tahun 2025

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1 Tujuan Umum

Tujuan umum penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan komunikasi interpersonal dengan bermain game online pada remaja SMA Negeri 2 Medan Tahun 2025.

1.3.2 Tujuan Khusus

1. Mengidentifikasi Komunikasi Interpersonal Pada Remaja SMA Negeri 2 Medan Tahun 2025.
2. Mengidentifikasi Bermain Game Online Pada Remaja SMA Negeri 2 Medan Tahun 2025.
3. Menganalisis Hubungan Komunikasi Interpersonal Dengan Bermain Game Online Pada Remaja SMA Negeri 2 Medan Tahun 2025.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis



Penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu tambahan informasi bagi mahasiswa keperawatan, serta meningkatkan dan wawasan tentang komunikasi interpersonal dan bermain game online pada remaja SMA Swasta Primbanan Medan Tahun 2025.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi pentingnya mengatur waktu bermain game online agar komunikasi interpersonal tidak terganggu.
2. Penelitian ini akan menjadi salah satu sebagai referensi bagi para pendidik dan untuk mengawasi dan membantu siswa dalam mengontrol diri dalam bermain game, terutama bermain game online di lingkungan sekolah, guru bimbingan konseling dan wali kelas.



BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Konsep Bermain Game Online

2.1.1 Definisi Game Online

Bermain adalah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa pertimbangan hasil akhir. Bermain dilakukan secara sukarela dan tidak ada unsur paksaan atau tekanan dari luar atau kewajiban (Trisnani, 2018).

Game adalah sebuah aktifitas dalam konteks permainan yang biasa dimainkan individu atau kelompok yang berinteraksi satu sama lain dengan menggunakan aturan-aturan tertentu dan juga tujuan tertentu. Biasanya dalam konteks tidak serius dengan tujuan refreshing (Utami, 2022).

Bermain game merupakan hal yang pasti di lakukan oleh semua pelajar, tidak peduli laki-laki ataupun perempuan, tidak peduli berapapun usianya dari anak-anak sampai orang dewasa semuanya bermain game (Trisnani, 2018).

2.1.2 Sejarah Game Online

Sejarah game online merupakan sebuah permainan digital yang sering populer di zaman modern ini. Game telah banyak dijumpai dalam kehidupan sehari-hari, kegunaan game online dalam kehidupan adalah sebagai penghibur atau menghilangkan rasa bosan akan sesuatu hal, tapi sebagian lagi menggunakan game online sebagai hobi mengisi waktu luang bahkan ada yang membuat game online itu sebagai ajang mencari uang (Nurhamidah, 2018).



Perkembangan game online sangat dipengaruhi oleh komputer dan teknologi jaringan yang ada, termasuk di dalamnya internet itu sendiri. Game online hanya dapat muncul seiring dengan pesatnya pengembangan infrastruktur jaringan komputer seperti yang terjadi saat ini. Pada tahun 1969, komputer baru mampu digunakan 2 orang sekaligus secara bersamaan untuk bermain game. Kemudian hadir juga teknologi untuk membagikan waktu penggunaan komputernya kepada para gamer (time sharing) sehingga orang dapat berinteraksi dari tempat berbeda (Multiplayer Games) (Febriany, 2022).

Pada tahun 1970 ketika muncul jaringan komputer berbasis paket (packet based computer networking), jaringan komputer tidak hanya sebatas LAN (Local Area Network) saja tetapi sudah mencakup WAN (Wide Area Network) dan menjadi internet. Game online pertama kali muncul kebanyakan adalah game simulasi erang ataupun pesawat yang dipakai untuk kepentingan militer yang akhirnya lalu dikomersialkan. Game-game ini kemudian menginspirasi game-game yang lain mulai dan berkembang. Aradhana Gupta, dalam artikelnya telah menyebutkan bahwa pada tahun 1995, NSFNET (National Science Foundation Network) telah membatalkan peraturan-peraturan yang telah diperkenalkan sebelumnya dalam industri game. Setelah pembatalan ini, ketercapaian para pemain dalam online gaming dan perkembangan online gaming berkembang dengan begitu pesat (Trisnani, 2018).

2.1.3 Jenis Game Online

Game online terbagi menjadi dua jenis yaitu web based game dan text based game. Web based games adalah aplikasi yang diletakkan pada server di



internet dimana pemain hanya perlu menggunakan akses internet dan browser untuk mengakses games tersebut. Jadi tidak perlu install atau patch untuk memainkan gamenya. Namun seiring dengan perkembangan, ada beberapa fitur yang perlu download untuk memainkan sebagian game, seperti Java Player, Flash Player, maupun Shockwave Player, yang biasanya diperlukan untuk tampilan grafis game tersebut. Selain itu, game seperti ini juga tidak menuntut spesifikasi komputer yang canggih, tidak lag dan membutuhkan bandwith yang besar. Selain itu, sebagian besar web based game adalah gratis (Trisnani, 2018b). .

Jenis game mungkin sangat banyak dan bervariasi, dari media untuk memainkannya yang berbeda, cara bermain, jumlah pemain, tapi disini yang akan saya jelaskan adalah game berdasarkan tipe game yang biasanya dimainkan di handpone dan komputer:

1. Action Games

Biasanya meliputi tantangan fisik, teka-teki (puzzle), balapan, dan beberapa konflik lainnya. Dapat juga meliputi masalah ekonomi sederhana, seperti mengumpulkan benda-benda.

2. Real Time Strategy (RTS)

Game yang melibatkan masalah strategi, taktik, dan logika. Contoh game jenis ini adalah Age of Empire, War Craft, dan sebagainya.

3. Role Playing Games (RPG)

Kebanyakan game jenis ini melibatkan masalah taktik, logika, dan eksplorasi atau penjelajahan. Dan juga kadang meliputi teka-teki dan masalah ekonomi karena pada game ini biasanya melibatkan pengumpulan



barang-barang rampasan dan menjualnya untuk mendapatkan senjata yang lebih baik. Contoh dari game ini adalah Final Fantasy, Ragnarok, Lord of The Rings, and sebagainya.

4. Real World Simulations

Meliputi permainan olahraga dan simulasi masalah kendaraan termasuk kendaraan militer. Games ini kebanyakan melibatkan masalah fisik dan taktik, tetapi tidak masalah eksplorasi, ekonomi dan konseptual, contohnya seperti game Championship Manager.

5. Construction and Management

Game Roller Coaster Tycoon and The sims. Pada dasarnya adalah masalah ekonomi dan konseptual. Game ini jarang yang melibatkan konflik dan eksplorasi, dan hampir tidak pernah meliputi tantangan fisik.

6. Adventure games

Mengutamakan masalah eksplorasi dan pemecahan teka-teki. Namun terkadang meliputi masalah konseptual, dan tantangan fisik namun sangat jarang.

7. Puzzle games

Ditujukan untuk memecahkan suatu masalah tertentu. Hampir semua tantangan disini menyangkut masalah logika yang biasanya dibatasi oleh waktu.

8. Slide scrolling games



Pada jenis game ini karakter dapat bergerak ke samping diikuti dengan gerakan background. Contoh game tipe seperti ini adalah Super Mario, Metal Slug, dan sebagainya (Mokhammad, 2018).

2.1.4 Kelebihan dan Kelemahan Game Online

A. Kelebihan Game Online, ada beberapa kelebihan dari game online, antara lain sebagai berikut:

1. Meningkatkan kemampuan konsentrasi, setiap game memiliki tingkat kesulitan/level yang berbeda. Permainan game online akan melatih permainannya untuk dapat memenangkan permainan dengan cepat, efisien dan menghasilkan lebih banyak poin. Konsentrasi pemain game online akan meningkat karena mereka harus menyelesaikan beberapa tugas, mencari celah yang mungkin bisa dilewati dan memonitor jalanya permainan, semakin sulit sebuah game maka semakin diperlukan tingkat konsentrasi yang tinggi.
2. Meningkatkan kemampuan motoric siswa, koordinasi tangan dan mata, orang yang bermain game dapat meningkatkan koordinasi atau kerja sama antara mata dan tangan.
3. Meningkatkan kemampuan membaca dan sangat tidak beralasan bahwa game online merupakan jenis permainan yang menurunkan tingkat minat baca pada siswa. Dalam hal ini justru game online dapat meningkat minat baca permainannya.



4. Meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris, kebanyakan game online menggunakan bahasa Inggris dalam pengoperasiannya ini yang mengakibatkan pemainnya harus mengetahui kosa kata bahasa Inggris.
5. Meningkatkan pengetahuan tentang komputer, untuk dapat menikmati pemainan dengan nyaman dan kualitas gambar yang prima seorang pemain game online akan berusaha mencari informasi tentang spesifikasi komputer dan koneksi internet yang dapat digunakan untuk memainkan game tersebut.
6. Mengembangkan imajinasi siswa, pemainan bisa membantu siswa untuk mengembangkan imajinasi mereka dengan menggunakan imajinasi ini untuk menyeimbangkan berbagai kejadian dalam game dan diaplikasikan di dunia nyata (yang relevan dan positif)
7. Melatih kemampuan bekerjasama, pada game multiplayer atau game berpasangan, siswa diajak untuk bisa berkoordinasi dan menjalin kejersama dengan teman-temannya (anggota di dalam permainan) supaya memenangkan suatu permainan.

B. Kelemahan Game Online, setelah mengetahui kelebihan dari game online tersebut. Game Online pun memiliki kelemahan yaitu:

1. Menimbulkan adiksi atau kecanduan yang kuat, sebagian besar game yang beredar saat ini memang didesain supaya menimbulkan kecanduan para pemainnya. Semakin seseorang kecanduan pada suatu game maka pembuat game semakin diuntungan. Tapi keuntungan produsen ini justru



menghasilkan dampak yang buruk bagi kesehatan psikologis pemain game.

2. Mendorong melakukan hal-hal yang negatif, walaupun jumlahnya tidak banyak tetapi cukup sering kita menemukan kasus permainan game online yang berusaha mencuri ID pemain lain dengan berbagai cara. Kemudian mengambil uang di dalamnya atau melucuti perlengkapannya yang mahal-mahal.
3. Berbicara kasar dan kotor, entah ini terjadi di seluruh dunia atau hanya di Indonesia, para pemain game online sering mengucapkan kata-kata kotor dan kasar saat bermain di warnet atau game center.
4. Terbengkalainya kegiatan di dunia nyata, keterikatan pada waktu penyelesaian tugas di game dan rasa asik memainkannya sering kali membuat berbagai kegiatan terbengkalai. Diantaranya waktu beribadah, tugas sekolah, tugas kuliah ataupun pekerjaan menjadi terbengkalai karena bermain game atau memikirkannya.
5. Pemborosan uang untuk membayar sewa computer di warnet dan membeli item atau karakter kadangkala nilainya bisa mencapai jutaan rupiah (Trisnani, 2018).

2.1.5 Komponen Bermain Game Online

Terdapat enam komponen dalam bermain game online yaitu:

1. Saliense

Ketika bermain game menjadi aktivitas terpenting dalam hidup seseorang dan mendominasi pikiran, perasaan, dan perilakunya, pengalaman



psikologis seseorang didominasi oleh distrosi kognitif, keasyikan, dan keinginan yang menyebabkan penurunan fungsi normal.

2. Mood Modificiance

Keadaan kesadaran yang berubah, baik positif maupun negatif, yang dipicu oleh game (misalnya, sensasi berdengung atau tinggi; atau mati rasa atau perasaan ingin melarikan diri).

3. Tolerance

Proses di mana organisme menjadi terbiasa dengan efek game, yang mengakibatkan kebutuhan untuk meningkatkan "dosis" secara bertahap. Dengan meningkatnya toleransi, individu membutuhkan "dosis" aktivitas yang semakin tinggi, yang secara efektif mengakibatkan lingkaran setan.

4. Withdrawel

Gejala yang menyertai penghentian bermain (misalnya, tremor, suasana hati yang buruk, mudah tersinggung).

5. Confli

Konflik yang dialami pemain dengan orang lain, aktivitas lain, atau dalam diri mereka sendiri karena permainan yang berlebihan.

6. Relapse

Relaps adalah kecenderungan untuk kembali ke pola perilaku patologis setelah periode pantang atau kontrol (Jessica, 2015).

2.2 KONSEP KOMUNIKASI INTERPERSONAL

2.2.1 Defenisi Komunikasi Interpersonal



Komunikasi interpersonal (komunikasi antarpribadi merupakan bentuk komunikasi manusia (human communication) yang khas dan bersifat “transaksional” yang melibatkan pengaruh timbal balik (feedback) dan bertujuan untuk mengelola hubungan satu sama lain. Melalui komunikasi interpersonal, interaksi komunikasi dapat dibangun guna menjalin hubungan yang sehat (Suwatno, 2023).

Komunikasi interpersonal adalah suatu proses penyampaian informasi, gagasan, emosi, potensi diri melalui simbol-simbol, kata-kata, dan gambar-gambar yang bertujuan untuk mencapai tujuan bersama. Komunikasi interpersonal merupakan suatu proses penyampaian pesan oleh satu orang dan penerimaan pesan oleh orang lain dengan berbagai dampaknya serta peluang untuk memberikan umpan balik dalam waktu segera.

Komunikasi interpersonal dinilai penting karena memungkinkan adanya dialog dimana bentuk komunikasi ini menunjukkan terjadinya interaksi. Dalam proses komunikasi dialog terdapat upaya dari para pelaku komunikasi untuk melakukan pergantian bersama (mutual understanding) dan empati. Komunikasi interpersonal dibandingkan dengan komunikasi lainnya, dinilai paling ampuh dalam kegiatan mengubah sikap, keprcayaan, opini dan perilaku komunikasi karena menunjang terjadinya kontak pribadi (Susanti, 2024).

2.2.2 Tujuan Komunikasi Interpersonal

Menurut Roem & Sarmiati (2019), tujuan dari komunikasi interpersonal yakni mengenal diri sendiri dan orang lain; mengetahui dunia luar; menciptakan



dan memelihara hubungan; mengubah sikap dan perilaku; bermain dan mencari hiburan; serta membantu orang lain.

Berikut ini adalah tujuan komunikasi menurut Verdeder (2016).

1. Berbagi makna. Makna adalah signifikansi yang masing-masing dilampirkan oleh pengirim dan penerima pesan.
2. Memenuhi tujuan. Tujuan utama akan ada di setiap pembicaraan. Tujuan utama yaitu kebutuhan atau keinginan yang memotivasi seseorang untuk berkomunikasi dengan orang lain yang mengarahkan pada rencana yang sudah ada.
3. Mengelola identitas pribadi. Identitas pribadi terdiri atas sifat dan karakteristik yang secara keseluruhan membedakan antara satu orang dengan orang lain.
4. Menjalankan hubungan. Komunikasi interpersonal menciptakan dan mengelola suatu hubungan. Komunikasi interpersonal menjadi penentu sifat hubungan saat ini dan hubungan itu nantinya.

Menurut Guerero, Andersen, dan Afifi, ada beberapa perilaku yang secara umum dapat digunakan untuk menjalin hubungan baik, di antaranya sebagai berikut:

Openness and routine talk, yakni saling berbicara dan mendengarkan satu sama lain.

- a. *Positivity*, yakni menciptakan interaksi yang menyenangkan.
- b. *Assurances*, yakni saling memberikan rasa aman mengenai hubungan masing-masing serta saling memperhatikan satu sama lain.



- c. *Supportiveness*, yakni saling memberi dukungan dan saling memberi semangat.
- d. *Mediated communication*, yakni yang menggunakan kartu, surat, telepon, dan teknologi, seperti berkomunikasi via surel atau mengirim foto.
- e. *Conflict management*, yakni mengelola konflik dengan cara kondusif atau membangun yang mengacu pada penyelesaian masalah dan keharmonisan.
- f. *Humor*, yakni menggunakan lelucon, humor, atau sarkasme, seperti menggunakan nama panggilan yang lunak dan tertawa bersama-sama (Suwatno, 2023).

2.2.3 Ciri-Ciri Komunikasi Interpersonal

Devito dalam (Putra & Patmaningrum, 2018) menjelaskan lima ciri-ciri untuk memudahkan atau memperjelas pengertiannya. Hal ini juga sejalan dengan ciri-ciri komunikasi interpersonal :

1. Keterbukaan

Keterbukaan dan ketersedian komunikator untuk bereaksi secara jujur terhadap stimulus yang datang dan keterbukaan peserta komunikasi interpersonal kepada orang yang diajak untuk berinteraksi.

2. Empati

Kemampuan seseorang dalam memahai persaan pasangan ataupun yang dialami oleh pasangan

3. Dukungan

Sikap mendukung dapat mengurangi sikap defensif komunikasi yang menjadi aspek ketiga dalam efektivitas komunikasi.



4. Sikap positif

Seseorang yang memiliki sikap diri yang positif, maka ia pun akan mengomunikasikan hal yang positif.

5. Kesetaraan

Kesetaraan merupakan pengakuan bahwa masing-masing pihak memiliki sesuatu yang penting untuk dikomunikasikan.

Berdasarkan ciri-ciri komunikasi yang diuraikan di atas, dapat dikatakan bahwa seseorang individu yang memiliki kemampuan komunikasi interpersonal yang baik akan menampilkan sikap dan perilaku yang positif, yaitu:

1. Memiliki hubungan sosial yang erat dengan sesamanya
2. Mampu memelihara hubungan sosial dengan yang dibilangnya
3. Memahami berbagai cara yang dapat digunakan dalam menjalin relasi dengan orang lain
4. Mampu menerima prasaan, pikiran, motivasi, perilaku dan cara hidup orang lain
5. Berpartisipasi dengan usaha-usaha kolaborasi dan memikul berbagai peran pemimpin yang baik
6. Mempersyaratkan hubungan paling sedikit dua orang dengan hubungan yang bebas dan bervariasi
7. Mampu berkomunikasi baik secara verbal maupun non-verbal (Susanti, 2024)

2.2.4 Karakteristik Komunikasi Interpersonal



Berikut ada beberapa penjelasan tentang karakteristik komunikasi interpersonal. Menurut Budyatna & Ganiem (2012), karakteristik komunikasi interpersonal yang terdapat dalam proses pelaksanaannya ada delapan, di antaranya sebagai berikut :

1. Melibatkan paling sedikit dua individu. Komunikasi interpersonal melibatkan lebih dari dua individu yang dinamakan *a dyad*.
2. Adanya umpan balik. Umpan balik merupakan pesan yang dikirim kembali oleh penerima kepada pembicara.
3. Tidak harus tatap muka. Komunikasi interpersonal tidak harus tatap muka. Bagi komunikasi interpersonal yang sudah terbentuk, adanya saling pengertian antara dua individu, kehadiran fisik tidak terlalu penting.
4. Tidak harus bertujuan. Komunikasi interpersonal tidak harus selalu disengaja atau dengan kesadaran. Individu mungkin mengomunikasikan itu tanpa sengaja atau sadar, tetapi apa yang dilakukan itu merupakan pesan-pesan sebagai isyarat yang dapat memengaruhi individu lain.
5. Menghasilkan beberapa pengaruh. Komunikasi interpersonal yang benar yaitu penyampaian sebuah pesan menghasilkan atau memiliki pengaruh.
6. Tidak harus melibatkan dan menggunakan kata-kata. Individu dapat berkomunikasi tanpa kata-kata seperti pada komunikasi nonverbal
7. Dipengaruhi oleh konteks. Konteks merupakan pertemuan komunikasi yang terjadi. Konteks yang dimaksud meliputi:
 - a. Jasmaniah
 - b. Sosial



- c. Historis
 - d. Psikologis
 - e. Keadaan kultural yang mengelilingi peristiwa komunikasi
8. Dipengaruhi oleh kegaduhan
- a. Kegaduhan/ kebisingan eksternal: berupa penglihatan-penglihatan, dan suara-suara.
 - b. Kegaduhan internal : berupa pikiran-pikiran dan perasaan-perasaan yang mengganggu proses komunikasi.
 - c. Kegaduhan semantik : gangguan yang ditimbulkan oleh lambang-lambang tertentu yang menjauhkan perhatian kita dari pesan yang utama (Herman, 2024).

2.2.4 Faktor- Faktor Menumbuhkan Komunikasi Interpersonal

Menurut Ngalimun (2018), adapun faktor-faktor yang menumbuhkan komunikasi interpersonal diantaranya, sebagai berikut :

1. Percaya diri (*trust*), dari berbagai faktor yang paling mempengaruhi komunikasi interpersonal adalah faktor kepercayaan. Apabila antara komunikator dan komunikan memiliki rasa saling percaya maka akan terbina saling pengertian sehingga terbentuk sikap saling terbuka, saling mengisi, saling mengerti dan terhindar dari kesalahpahaman. Ada tiga faktor yang menumbuhkan sikap percaya yaitu :
 - a. Menerima adalah kemampuan berhubungan dengan orang lain tanpa menilai dan tanpa berusaha mengendalikannya. Sikap menerima tidak semudah yang dikatakan.



- b. Empati, hal ini di anggap sebagai memahami orang lain yang tidak mempunya arti emosional bagi kita.
- c. Kejujuran, menyebabkan perilaku kita dapat diduga, ini mendorong orang lain untuk memberikan kepercayaan pada seseorang ketika dalam berinteraksi.

Menurut psikologi humanistik, pemahaman interpersonal terjadi melalui self disclosure, feedback dan sensitivity to the disclosure of other. Kesalahan dan tidakpuasan dalam suatu jalinan komunikasi interpersonal diakibatkan oleh ketidakjujuran, tidak adanya keselarasan tindakan tindakan dan perasaan, serta terhambatnya pengungkapan diri.

- 2. Sikap supportif, merupakan sikap yang mengurangi sikap defensive dalam berkomunikasi yang dapat terjadi karena faktor-faktor personal seperti ketakutan, kecemasan, dan lain sebagainya yang menyebabkan komunikasi interpersonal gagal.
- 3. Sikap terbuka, sikap ini amat besar pengaruhnya dalam menumbuhkan komunikasi interpersonal yang efektif. Komunikasi yang terbuka diharapkan tidak akan ada hal-hal yang tertutup sehingga apa yang ada pada diri sendiri juga diketahui oleh orang terdekat (Rahmi, 2021).

2.2.5 Aspek-aspek komunikasi Interpersonal

Menurut Millard J. Bienvenu (1987), ada lim komponen komunikasi interpersonal yaitu:

- 1. Self concept



Sebuah konsep diri yang paling penting yang mempengaruhi komunikasi dengan orang lain

2. Ability

Kemampuan untuk menjadi pendengar yang baik, keterampilan yang mendapat sedikit perhatian.

3. Skill experience

Banyak orang merasa sulit untuk melakukan kemampuan untuk mengepresikan pikiran dan ide-ide.

4. Emotion

Emosi yang dimaksud individu dapat mengatasi emosinya, dengan cara konstrutif (berusaha memperbaiki kemarahan).

5. Self disclosure

Berkeinginan untuk berkomunikasi kepada orang lain secara bebas, terus terang. Dengan tujuan untuk menjaga hubungan interpersonal.

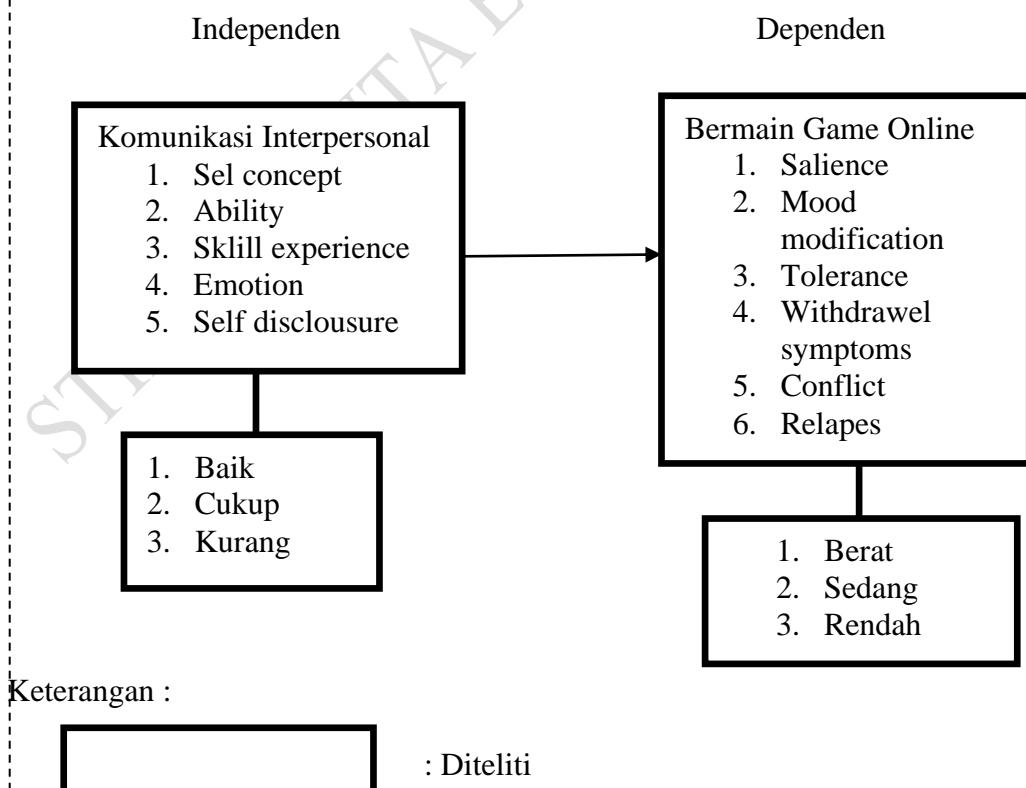


BAB 3 KERANGKA KONSEP & HIPOTESIS PENELITIAN

3.1 Kerangka Konsep

Kerangka berpikir ialah mengabstrasi sesuatu yang wajar sehingga bisa diinformasikan untuk merumuskan sebuah teori yang menguraikan keterkaitan antara berbagai variabel menjelaskan hubungan antara faktor (yang memengaruhi hasil, termasuk yang tidak diukur). Ini akan menopang peneliti mengaitkan akibat temuan dengan konsep (Nursalam, 2020). Kerangka berpikir fokus utamanya yaitu mengetahui hubungan komunikasi interpersonal dengan bermain game online pada remaja SMA Negeri 2 Medan Tahun 2025.

Bagan 3.1 Kerangka Konsep Penelitian “Hubungan Komunikasi Interpersonal Dengan Bermain Game Online Pada Remaja di SMA Negeri 2 Medan Tahun 2025”





→ : Berhubungan

3.2 Hipotesis Penelitian

Hipotesis ini dilakukan melalui uji statistik dan hasil dari hipotesis penelitian akan disimpulkan apabila hasilnya menyatakan hubungan tau tidak dan berpangruh atau tidak (Adiputra et al., 2021).

Ha : adanya hubungan komunikasi interpersonal dengan bermain game online pada remaja di SMA Negeri 2 Medan Tahun 2025.



BAB 4

METODOLOGI PENELITIAN

4.1 Rancangan Penelitian

Rancangan penelitian didefinisikan sebagai strategi agar disusun guna mengidentifikasi masalah pra tahap pengumpulan data akhir. Selain itu, desain penelitian berfungsi menetapkan struktur pelaksanaan studi secara keseluruhan (Nursalam, 2020).

Peneliti ini mengadopsi metode korelasional dengan pendekatan potong lintang atau *cross sectional*. Teknik potong-lintang atau *cross sectional* merupakan strategi dimana mengutamakan dimensi periode pengkuran variabel bebas serta terikat hanya sekali pada saat yang sama, untuk mendeskripsikan status atau hubungan fenomena di satu rentang spesifik (Nursalam, 2020). Desain peneliti dilakukan agar mengidentifikasi hubungan komunikasi interpersonal dengan bermain game online pada remaja SMA Negeri 2 Medan.

4.2 Populasi dan Sampel

4.2.1 Populasi

Populasi penelitian merujuk pada total partisipan yang memenuhi persyaratan yang ditetapkan ditetepkan. Penetapan kriteria ini ini digunakan untuk mendefenisikan batas-batas populasi studi dan akan memengaruhi cara peneliti menginterpretasikan temuan yang diperoleh(Nursalam, 2020).

Dalam skripsi ini peneliti akan mengambil populasi dari keseluruhan siswa dan siswi dari kelas 11 SMA Negeri 2 Medan, yang dimana terdapat 12 ruang



belajar dengan jumlah siswa/i yang sama. Dimana secara keseluruhan total siswa/I SMA Negeri 2 Medan sebanyak 432 orang.

Tabel 4.1 Populasi Siswa/I Kelas 11 SMA Negeri 2 Medan

No	Kelas	Jumlah Siswa
1.	11-A	36
2.	11-B	36
3.	11-C	36
4.	11-D	36
5.	11-E	36
6.	11-F	36
7.	11-G	36
8.	11-H	36
9.	11-I	36
10.	11-J	36
11.	11-K	36
12.	11-L	36
Jumlah		432

Sumber: Tata Usaha SMA Negeri 2 Medan

4.2.2 Sampel

Sampel didefinisikan sebagai subkelompok populasi yang terjangkau yang dijadikan partisipan dalam suatu riset memakai prosedur pengambilan sampel (sampling). Pengambilan sampel merupakan metode seleksi porsi populasi yang mencerminkan karakteristik keseluruhan populasi (Nursalam, 2020).



Peneliti akan melakukan pengambilan sampel menggunakan teknik *simple random sampling*, dimana teknik sederhana ini diambil secara acak ketika semuanya telah terkumpul. Teknik pengambilan sampel ini dilakukan melalui cara lemparan dadu atau pengambilan nomor yang telah ditulis oleh peneliti (Nursalam, 2020).

Perhitungan yang digunakan untuk menentukan besar sampel peneliti mengadopsi perhitungan rumus Slovin, sebagai berikut :

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2}$$

Keterangan:

n : ukuran sampel

N : ukuran populasi

e : tingkat signifikan dalam pengambilan sampel

Peneliti menetapkan batas toleransi kesalahan sebesar 10% dalam populasi, dan perhitungan sampel dilakukan menggunakan rumus Slovin, yaitu :

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2}$$

$$n = \frac{432}{1 + 432 (0,10)^2}$$

$$n = \frac{432}{1 + 432 (0,01)}$$

$$n = \frac{432}{1 + 4,32}$$

$$n = \frac{432}{5,32}$$



$n = 81,20$ dibulatkan menjadi 82 responden

Selanjutnya ditentukan jumlah masing-masing sampel dari setiap kelas menurut jumlah responden menggunakan proporsional random sampling (Tyas, 2023) :

Rumus :

$$n_i = \frac{N_i}{N} \cdot n$$

Keterangan :

n_i : jumlah sampel menurut stratum

n : jumlah sampel seluruhnya

N_i : jumlah populasi menurut startum

N : jumlah populasi seluruhnya

Tabel 4.2 Rincian Sampel Penelitian

Rincian sampel penelitian ini didapatkan menggunakan teknik proportional sampling. Teknik ini memastikan sampel diambil dari subpopulasi yang heterogen, dimana perbandingan (proporsi) sub-sampel mengikuti perbandingan sub-populasi.

Kelas	Populasi N_i	Populasi Sampel	Sampel n_i	n_i Dibulatkan
11A	36 siswa	(36/ 432) x 82	6,83	7
11B	36 siswa	(36/ 432) x 82	6,83	7
11C	36 siswa	(36/ 432) x 82	6,83	7



11D	36 siswa	(36/ 432) x 82	6,83	7
11E	36 siswa	(36/ 432) x 82	6,83	7
11F	36 siswa	(36/ 432) x 82	6,83	7
11G	36 siswa	(36/ 432) x 82	6,83	7
11H	36 siswa	(36/ 432) x 82	6,83	6
11I	36 siswa	(36/ 432) x 82	6,83	7
11J	36 siswa	(36/ 432) x 82	6,83	7
11K	36 siswa	(36/ 432) x 82	6,83	7
11L	36 siswa	(36/ 432) x 82	6,83	6
Jumlah	432 Siswa			82

Peneliti menerapkan teknik proportional random sampling, dengan jumlah sampel 82 responden. Proses pengacakan subjek pada setiap strata dilakukan pengundian nomor absen siswa/I SMA Negeri 2 Medan.

4.3 Variabel Penelitian dan Defenisi Operasional

4.3.1 Variabel Independen

Variabel bebas sebagai variabel penyebab yang dapat perubahan variabel lain. Variabe ini diolah dan dievaluasi untuk mengidentifikasi hubungna atau dampaknya (Nursalam, 2020). Komunikasi interpersonal pada remaja SMA Negeri 2 Medan ditetepkan sebagai variabel independen dalam penelitian ini.



4.3.2 Variabel Dependent

Variabel terikat (dependent variabel) adalah unsur yang dipengaruhi lainnya oleh variabel indepeden. Merujuk pada defenisi (Nursalam, 2020), mengenai variabel dependen sebagai faktor yang diobservasi dan diukur, variabel terikat yang diteitidalam riset ini adalah tingkat perilaku bermain game online pada remaja SMA Negeri 2 Medan.

4.3.3 Defenisi Operasional

Defenisi operasional merupakan perumusan variabel yang berdasarkan pada indikator-indikator yang dapat diverifikasi secara langsung. Aspek yang dapat diukur atau diobservasi inilah yang menjadi inti dari defenisi operasional (Nursalam, 2020).

Tabel 4.3 Definisi Operasional Hubungan Komunikasi Interpersonal Dengan Bermain Game Online Pada Remaja Di SMA Negeri 2 Medan Tahun 2025

Variabel	Defenisi	Indikator	Alat ukur	Skala	Skor	
Variabel Independen Komunikasi Interpersonal	Merupakan pertukaran pesan yang melibatkan dua individu atau lebih yang dimana untuk menjaga hubungan dengan keluarga, teman, atau orang sekitar	Self concept Ability Skill experience Emotion Self disclosure	Kuesioner terdiri dari 36 pernyataan	O R D I N A A L	Baik : 73-90 Cukup : 55-72 Kurang 36-54	
Variabel Dependen Bermain	Bermain Game Online adalah	Salience Mood modificatio	Kuesioner terdiri dari 25	O R D	Berat: 75-99 Sedang :	



Game Online	sebuah aktivitas interaksi sosial yang dilakukan orang beberapa orang baik laki-laki maupun perempuan	Tolerance Withdrawel symptoms Conflict Relapses	pernyataan	I N A L	50-74) Renda : 25-49
-------------	---	---	------------	------------------	----------------------------

4.4 Instrumen Penelitian

Menurut (Nursalam, 2020), Alat ukur penelitian yaitu perangkat dimana diperlukan guna mengakusisi data dalam suatu riset.

Lembaran kuesioner terdiri dari dua instrumen yaitu :

- Instrumen komunikasi interpersonal menggunakan kuesioner yang di adaptasi dari Siti Rochmah tahun 2021. Kuesioner komunikasi interpersonal terdiri dari 36 pertanyaan dimana memiliki 5 aspek yaitu *Self concept* memiliki 7 item (6,9,19,26,29,31,33), *Ability* memiliki 9 item pernyataan (4,16,18,24,25,27,28,30,32), *Skill experience* memeliki 6 item pernyataan (5,10,14,20,21,23), *Emotion* memiliki 7 item (2,3,8,11,13,15,17), *Self disclosure* memiliki 7 pernyataan (1,7,12,22,34,35,36) peneliti menerapkan skala guttman dengan alternatif pilihan IYA= 2 dan TIDAK = 1

Rumus:

$$P = \text{rentang kelas} / \text{banyak kelas}$$

$$= \text{nilai tertinggi} - \text{nilai terendah} / \text{banyak kelas}$$

$$= (36x2) - (36x1) / 3$$

$$= 72-36 / 3$$



$$= 36/ 3$$

$$= 12$$

Setelah menghitung rentang data sebesar 12 dan menentukan panjang interval kelas (P), skor komunikasi interpersonal dari peneliti tersebut diklasifikasikan ke dalam kategorik :

Baik = 73-90

Cukup = 55-72

Kurang = 36-54

- b. Instrumen Kuesioner Bermain Game Online yang dimana kuesioner ini diadaptasi dari Siti Rochmah tahun 2024. Kuesioner bermain game online terdiri dari 25 pertanyaan dimana memiliki 6 aspek yaitu *salience* dengan 2 pertanyaan *favorable* (1,17), dan 2 *unfavorable* (23,7), *mood modification* dengan 2 item *favorable* (10,3), dan 2 item *unfavorable* (13,8), *tolerance* dengan 2 item *favorable* (2,15) dan 2 item *unfavorable* (18,25), *withdrawal symptoms* dengan 3 item *favorable* (9,24,6), dan 2 item *unfavorable* (11,14), *conflict* dengan 2 item *favorable* (20,16), dan 2 item *unfavorable* (4,21), *Relaps* dengan 2 item *favorable* (19,5), dan 2 item *unfavorable* (22,12). Kuesioner penelitian ini menggunakan skala likert empat poin dengan kategori jawaban: Sangat Setuju (SS) , Setuju (S), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS). Untuk pernyataan positif, skor diberikan secara berurutan 4, 3, 2, dan 1. Sebaliknya, pernyataan negatif diberi skor terbalik,yaitu 1, 2, 3, dan 4.

Rumus :



P = Rentang kelas/ banyak kelas

= nilai tertinggi – nilai terendah / banyak kelas

$$= (25 \times 4) - (25 \times 1) / 3$$

$$= 100 - 25 / 3$$

$$= 75 / 3$$

$$= 25$$

Setelah menghitung rentang kelas, ditetapkan panjang kelas (P) sebesar 25 untuk mengelompokkan hasil penelitian bermai game online ke dalam beberapa kategorik :

Berat = 75 -99

Sedang = 50- 74

Rendah = 25- 49

4.5 Lokasi dan Waktu Penelitian

4.5.1 Lokasi Penelitian

Tempat penelitian berada di Kota Medan, Sumatra Utara (20157), tepatnya di SMA Negeri 2 Medan. Sekolah ini beralamat lengkap di jalan Karang Sari No 435, kelurahan Sari Rejo, Kecamatan Medan Poponia.

4.5.2 Waktu Penelitian

Penelitian selesai dilaksanakan pada tanggal 17 November berlokasi di SMA Negeri 2 Medan Tahun 2025.

4.6 Prosedur Pengambilan dan Teknik Pengumpulan Data

4.6.1 Pengambilan Data



Menurut (Nursalam, 2020), pengumpulan data didefinisikan sebagai upaya mencapai subjek serta menghimpun ciri subjek yang relevan atau kebutuhan riset. Dalam penelitian ini, data primer dan data sekunder diperoleh melalui sumber berikut:

1. Data primer adalah data yang diperoleh secara langsung dari sumbernya melalui penyebarluasan komunikasi interpersonal dan bermain game online.
2. Data sekunder merupakan data pendukung yang didapatkan peneliti melalui kepala sekolah SMA Negeri 2 Medan seperti data total murid, struktur organisasi serta data lainnya.

4.6.2 Teknik Pengumpulan Data

Pengambilan data didefinisikan sebagai tahapan sistematis untuk mendekati subjek penelitian serta mengumpulkan profil partisipan dan relevan. Proses ini mencakup penentuan teknik dan instrumen yang akan digunakan (Nursalam, 2020). Penelitian ini mengaplikasikan metode pengumpuan data dengan melewati beberapa tahap di bawah ini yaitu :

Akuisisi data akan diawali dengan penyampaian surat permohonan dan izin riset kepada pihak SMA Negeri 2 Medan.

1. Sebelum peneliti melakukan penelitian terlebih dahulu memastikan tempat yang akan dilakukan penelitian. Kemudian peneliti juga menyiapkan 3 orang untuk membantu peneliti menyebarkan kuesioner dimana akan mempermudah peneliti saat melaksanakan penelitian.



2. Setelah mendapatkan izin dari lokasi penelitian kemudian peneliti mengajukan permohonan izin kepada Ketua Program Sarjana Keperawatan STIKes Santa Elisabeth Medan untuk dapat melaksanakan penelitian.
3. Setelah memperoleh persetujuan etik dan surat izin penelitian yang diperoleh dari STIKes Santa Elisabeth Medan diajukan kembali ke lokasi penelitian dan sudah balasan dari pihak SMA Negeri 2 Medan, peneliti kemudian meminta izin kepada pihak sekolah agar peneliti dapat mengambil sampel penelitian sehari sebelum dilaksanakannya penelitian.
4. Setelah mendapatkan izin peneliti kemudian mengambil sampel penelitian bersama dengan 3 orang yang telah direncanakan sebelumnya untuk sebagai alat bantu untuk membantu peneliti menyebarkan kuesioner.
5. Sesudah itu peneliti akan mendekati responden dan segera melaksanakan pengumpulan data. Pelaksanaan penelitian akan tetap mematuhi protokol kesehatan yang ditetapkan oleh pihak SMA Negeri 2 medan.
6. Peneliti akan memulai dengan perkenalan, diikuti dengan pemberian informasi komprehensif kepada partisipan mengenai tujuan, manfaat, dan langkah-langkah dalam menyelesaikan kuesioner .
7. Peneliti memberikan instruksi pengisian kuesioner secara rinci hingga responden memahami setiap petunjuk. Setelah memastikan responden mengerti, peneliti memberikan waktu dan kesempatan kepada mereka untuk mengisi kuesioner secara mandiri.
8. Setelah kuesioner terisi, peneliti segera memeriksa kelengkapan dan konsistensi jawaban yang diberikan oleh responden (editing). Apabila



ditemukan butir pertanyaan yang kosong atau belum terisi, peneliti akan menginformasikan hal tersebut agar responden dapat melengkapi data yang kurang.

9. Setelah seluruh data terkumpul dan dipastikan lengkap, peneliti mengucapkan terima kasih atas partisipasi responde. Selanjutnya, seluruh data yang terkumpul akan diolah menggunakan bantuan program komputer SPSS.

4.6.3 Uji Validitas dan Reabilitas

1. Uji Validitas

Uji validitas didefinisikan sebagai landasan keakuratan instrumen dalam melakukan pengujian dan pengamatan data. Dengan kata lain, instrumen harus benar-benar mengukur variabel yang seharusnya diukur, sehingga fokus validitas berada pada ketepatan alat ukur (Nursalam, 2020).

Penelitian ini mengadopsi kuesioner Komunikasi Interpersonal yang sebelumnya telah telah uji dan validasi oleh Siti Khairunnisa 2011. Hasil uji validitas instrumen tersebut menunjukkan nilai 0,361. Kusioner Bermain Game online yang telah diuji digunakan dalam penelitian sebelumnya oleh Siti Rochmah tahun 2024 dan kuesioner juga telah di uji dan hasil uji validitasnya adalah 0,325.

2. Reabilitas

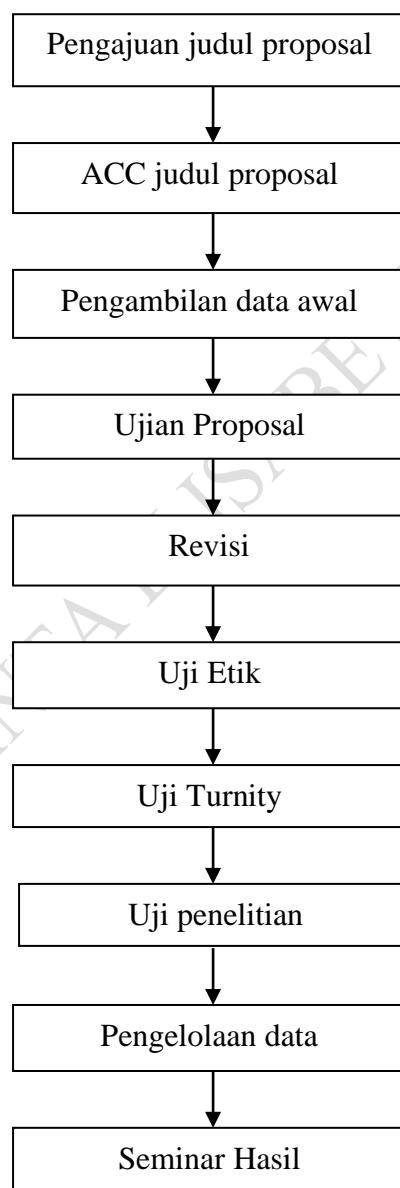
Reabilitas didefinisikan sebagai konsistensi data empiris ketika suatu nyata atau variabel ditetapkan berulang kali dalam priode yang berbeda (Nursalam, 2020). Uji reabilitas di lakukan pada kuesioner komunikasi interpersonal di ambil



dari peneliti sebelumnya oleh Siti Khairunnisa tahun 2021 dan hasil uji reabilitas sebelumnya adalah 0,961.

4.7 Kerangka Operasional

Bagan 4.1 Kerangka Operasional Hubungan Komunikasi Interpersonal Dengan Bermain Game Online Pada Remaja Di SMA Negeri 2 Medan Tahun 2025





4.8 Pengelolaan Data

Pengelolaan data merupakan tahap lanjutan dalam penelitian proses pengumpulan data selesai. Secara umum, pengelolaan data diklasifikasikan menjadi dua metode: manual dan menggunakan aplikasi (perangkat lunak). Tahapan pengelolaan data secara manual adalah sebagai berikut (Musturoh, 2018):

1. Editing

Penyunting data (editing) merupakan tahap di mana peneliti memeriksa kelengkapan dan konsistensi jawaban yang diperoleh dari kuesioner. Apabila ditemukan ketidaklengkapan saat penyuntingan peneliti wajib melakukan proses pengumpulan data ulang.

2. Coding

Pengkodeean (coding) adalah proses mengganti data kualitatif (berupa huruf maupun kategori) menjadi data kuantitatif. Kode memiliki simbol (huruf atau angka) dengan ditetapkan agar memeberikan karakteristik data. Kode diberikan supay dapat merepresentasikan data kuantitatif dalam bentuk skor.

3. Tabulating

Tabulasi data adalah kegiatan menyajikan data dalam bentuk yg relevan dengan tujuan penelitian. Prinsip pengelolaan data, baik yang dilakukan secara digital menggunakan aplikasi statistik maupun secara manual, pada dasarnya serupa.



4.9 Analisa Data

Menurut (Nursalam, 2020), analisis data didefinisikan sebagai langkah mengorganisasi dan menyusun data menjadi tatanan, golongan, dan unit uraian dasar. Melalui proses ini, peneliti dapat menemukan tema, merumuskan hipotesis kerja berbasis data, serta menyajikan data dalam bentuk yang disederhanakan agar dibaca dan ditafsirkan.

Metode analisa data akan diterapkan dalam penelitian ini meliputi:

1. Analisa univariat

Melalui analisis univariat peneliti dapat meninjau karakteristik dasar yang melekat pada variabel secara individual, baik variabel bebas (komunikasi interpersonal) maupun terikat (bermain game online) dan data demografi (usia, jenis kelamin, sejak kapan bermain game, fasilitas internet, dan menggunakan game berapa jam/hari).

2. Analisa bivariat

Melalui analisis bivariat digunakan untuk meninjau adakah keterkaitan antara komunikasi interpersonal (variabel independen) dan bermain game online (variabel dependen), serta melihat seberapa kuat hubungan ke dua variabel tersebut (positif atau negatif, lemah atau kuat).

Analisa statistik yang digunakan pada penelitian dengan uji statistik Spearman Rank. Kolerasi spearman rank digunakan pada data yang berskala ordinal semuanya atau sebagian data adalah ordinal. Untuk itu sebelum dilakukan pengolahan data, data yang akan dianalisis perlu disusun dalam bentuk rankin. Sehingga kolerasi spearman rank merupakan alat uji statistik yang digunakan



untuk menguji hipotesis asosiatif dua variabel bila datanya berskala ordinal.

Kekuatan hubungan antara variabel ditunjukkan melalui nilai kolerasi.

Berikut tabel nilai kolerasi beserta makna nilai tersebut:

Nilai	Makna
0,00-0,19	Sangat rendah / sangat lemah
0,20-0,39	Rendah / lemah
0,40-0,59	Sedang
0,60-0,79	Tinggi / kuat
0,80-1,00	Sangat tinggi / sangat kuat

4.10 Etika Penelitian

Penelitian ini mempertimbangkan sejumlah aspek etik dalam keperawatan antara lain:

1. Otonomi (*autonomy*)

Otonomi adalah hak responden untuk menentukan sendiri mau atau tidaknya mengikuti kegiatan peneliti. Dimana penulis harus menghormati hak atau keputusan responden dan penulis harus menghormati hak atau keputusan responden dan penulis harus membantu responden untuk memahami informasi dan pilihan yang tersedia.

2. Keadilan (*Justice*)

Justice adalah kewajiban untuk memperlakukan semua responden dengan adil dan setara. Penulis tidak boleh mendiskriminasi responden berdasarkan ras, etnis, agama, jenis kelamin, situasi sosial ekonomi atau kondisi kesehatan.

3. Berbuat kebaikan (*Beneficence*) & Tidak Merugikan (*Non-maleficence*)



Berbuat kebajikan adalah mandat guna memberikan manfaat bagi responden dan Non-malefience adalah kewajiban untuk tidak membahayakan responden. Dimana penulis harus memastikan keamanan dan kesejahteraan responden (Sinulingga, 2024) .

Penelitian ini juga telah layak etik dari Komisi Etik Penelitian Kesehatan STIKes Santa Elisabeth Medan dengan nomr surat No. 178/KEPK-SE/DET/XI/2025.



BAB 5 HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

5.1. Gambaran Lokasi Penelitian

Sekolah Menengah Atas Negeri 2 Medan merupakan salah satu sekolah berada di bawah naungan Dinas Pendidikan Provinsi Sumatera Utara dan Kementerian Pendidikan, kebudayaan, riset dan Teknologi (Kemendibukristek). Sekolah ini didirikan pada tahun 1950 sebagai SMA Tentara Pelajar sebelum berganti nama menjadi SMA Negeri 2 Medan pada tahun 1957, dan dikenal sebagai salah satu sekolah favorit di kota medan. Sekolah ini terletak di Jalan Karang Sari No. 435, kecamatan Medan Polonia, Kota Medan, Provinsi Sumatera Utara.

Visi SMA Negeri 2 Medan adalah terwujudnya warga sekolah berakhlah mulia, disiplin, berdaya saing, dan mencintai lingkungan.

Misi SMA Negeri 2 Medan adalah :

1. Meningkatkan keimanan dan ketaqwaan dengan mengoptimalkan kegiatan keagamaan di sekolah.
2. Meningkatkan budaya disiplin dan tanggungjawab seluruh elemen sekolah.
3. Meningkatkan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) dalam kegiatan pembelajaran yang terintegrasi nilai kepramukaan.
4. Meningkatkan kualitas dan kuantitas sarana dan prasarana sekolah.
5. Meningkatkan kesadaran dalam pengelolaan dan pelestarian lingkungan sekolah yang hijau, bersih, nyaman, dan terawat.



6. Meningkatkan kemampuan akademik dan bakat yang sesuai dengan kebutuhan siswa pada konteks global
7. Meningkatkan pelayanan bimbingan dan konseling kepada peserta didik secara intensif.
8. Meninkatkan jumlah lulusan yang melanjutkan ke perguruan tinggi negeri terbaik.
9. Meningkatkan hubungan baik dengan umur staekholder dalam pengembangan sekolah.

5.2 Hasil Penelitian

Responden penelitian ini adalah siswa SMA Negeri 2 Medan kelas XI 1-12, sebanyak 81 siswa. Adapun karakteristik responden dalam penelitian ini yang diuraikan berdasarkan umur, Jenis Kelamin, Bermain Game Online Sejak Berumur, Dirumah ada Fasilitas Internet, Bermain Game Online Sehari selanjutnya akan disajikan dalam bentuk tabel sebagaimana berikut:

Tabel 5.1 Distribusi frekuensi karakteristik responden berdasarkan data demografi (umur, jenis kelamin, bermain game online sejak berumur, dirumah ada fasilitas internet, lama bermain game online sehari) di SMA Negeri 2 Medan Tahun 2025 (n=81).

Karakteristik Responden	Frekuensi (f)	Presentase (%)
Umur		
15 Tahun	9	11,1
16 Tahun	65	80,2
17 Tahun	7	8,6
Total	81	100
Jenis Kelamin		
Laki	33	40,7
Perempuan	48	59,3
Total	81	100
Bermain Game Sejak Berumur		
4-10 Tahun	47	58,0
11-15 Tahun	34	42,0



	Total	81	100
Dirumah ada Fasilitas Internet			
Iya	71	87,7	
Tidak	10	12,3	
Total			
Lama Bermain Game Online			
Sehari			
2 Jam	50	61,7	
3 Jam	10	12,3	
>3 Jam	11	13,6	
Tidak Bermain Game Online	10	12,3	
Total			

Tabel 5.1 menunjukan bahwa dari 81 responden, berusia 15 tahun sebanyak 11,1%, usia 16 tahun sebanyak 80,2%, dan hanya 8,6% yang berusia 17 tahun. Mayoritas responden laki-laki sebanyak 40,7% sedangkan responden perempuan 59,3%. Responden yang mulai bermain game online sejak umur 4-10 tahun sebanyak 58,0% sedangkan dari umur 11-15 tahun sebanyak 42,0%. Untuk fasilitas internet di rumah responden yang memilih iya sebanyak 87,7% sedangkan yang memilih tidak sebanyak 12,3%. Mayoritas responden bermain game online sehari mulai dari durasi waktu dua jam sebanyak 61,7%, durasi waktu tiga jam sebanyak 12,3%, responden durasi waktu lebih dari tiga jam sebanyak 13,6% dan tidak bermain game online sebanyak 12,3%.

5.2.1 Komunikasi Interpersonal Pada Remaja di SMA Negeri 2 Medan Tahun 2025

Tabel 5.2 Distribusi frekuensi responden berdasarkan komunikasi interpersonal di SMA Negeri 2 Medan Tahun 2025 (n=81)

Komunikasi Interpersonal	Frekuensi (f)	Percentase (%)
Baik	14	17.3%
Cukup	27	33.3%
Kurang	40	49.4%
Total	81	100



Tabel 5.2 menunjukan bahwa siswa SMA Negeri 2 Medan memeliki komunikasi interpersonal kategori baik sebanyak 17,3% , kategori cukup sebanyak 33,3%, dan kategorik kurang sebanyak 49,4%.

5.2.2 Bermain Game Online Pada Remaja Di SMA Negeri 2 Medan Tahun 2025

Tabel 5.3 Distribusi frekuensi responden berdasarkan bermain game online di SMA Negeri 2 Medan Tahun 2025 (n=81)

Bermain Game Online	Frekuensi (f)	Persentase (%)
Berat	26	32.1%
Sedang	45	55.6%
Rendah	10	12.3%
Total	81	100

Tabel 5.3 menunjukan bahwasanya siswa SMA Negeri 2 Medan memeliki tingkat bermain game online kategorik berat sebanyak 32,1%, kategorik sedang 55,6% dan kategorik rendah 12,3%.

5.2.3 Hubungan Komunikasi Interpersonal Dengan Bermain Game Online Pada Remaja Di SMA Negeri 2 Medan Tahun 2025

Tabel 5.4 Hasil Uji Kolerasi Spearman Rank Antara Hubungan Komunikasi Interpersonal Dengan Bermain Game Online Pada Remaja Di SMA Negeri 2 Medan Tahun 2025 (n=81)

Corelations					
			Komunikasi Interpersonal	Bermain Game Online	
Spearman rho	Komunikasi Interpersonal	Correlation Sig. N	Coefficient (2-tailed)	1.000 .000 81	-385** .000 81
	Bermain Game Online	Correlations Sig. N	Coefficient (2-tailed)	-385** .000 81	1.000 81

Tabel 5.4 menunjukan hasil uji statistik hubungan komunikasi interpersonal dengan bermain game online pada remaja di SMA Negeri 2 Medan



Tahun 2025, di peroleh p-value = 0.000 dengan koefisien korelasi -0,385. Hal ini berarti ada hubungan yang signifikan antara komunikasi interpersonal dengan bermain game online. Koefisien korelasi yang bernilai negatif menunjukkan bahwa semakin baik tingkat komunikasi interpersonal remaja maka bermain game online semakin rendah.

5.3 Pembahasan

5.3.1 Komunikasi Interpersonal Pada Remaja Di SMA Negeri 2 Medan Tahun 2025

Hasil penelitian yang dilakukan di SMA Negeri 2 Medan didapatkan dari 81 responden dan hasil komunikasi interpersonal pada responden dengan kategorik kurang sebanyak 40 orang (49,4%), responden kategorik cukup sebanyak 27 orang (33,3%), dan responden kategorik baik sebanyak 14 orang (17,3%). Bedasarkan penelitian yang didapatkan oleh peneliti di SMA Negeri 2 Medan Tahun 2025, bahwa paling banyak tingkat komunikasi interpersonal nya dalam kategorik kurang.

Kurangnya komunikasi interpersonal remaja dilihat dari hasil kuesioner yang telah dijawab responden meliputi dari pertanyaan no. 9 remaja kurang mampu menahan diri untuk mengatakan sesuatu yang akan menyakiti orangtua, kurang dalam pertanyaan no 12 dimana meminta maaf pada orang yang telah tersakiti persaanya, remaja mudah marah ketika ada yang mengganggu, remaja kurang dalam mendengarkan pembicaraan orang lain, remaja sulit mengaku salah ketika melakukan kesalahan. Komunikasi interpresonal remaja di SMA Negeri 2 Medan kurang pada bagian *self concept, ability, emotion dan self disclosure*.



Berdasarkan hasil penelitian, peneliti berasumsi bahwasanya siswa SMA Negeri 2 Medan kurangnya pada komunikasi interpersonal bahwasanya di mana remaja sering gagal mengontrol tutur kata sehingga cenderung melontarkan kalimat yang melukai perasaan orang lain, termasuk orang tua. Hal ini juga diperparah dengan sikap kaku dalam mengakui kesalahan, remaja cenderung sulit untuk meminta maaf secara spontan meskipun telaah menyadari kekeliruannya yang menunjukan rendahnya kesadaran diri remaja. Selain itu, keterbatasan mengelola emosi membuat mereka mudah merasa terganggu dan memberikan reaksi negatif terhadap tindakan orang lain yang dianggap mengusik aktivitasnya. Remaja juga sering kali kehilangan fokus dan gagal menjadi pendengar yang aktif, sehingga pesan yang disampaikan lawan bicara tidak dapat dipahami dengan utuh.

Komunikasi Interpersonal adalah suatu proses penyampaian informasi, gagasan, emosi, potensi diri melalui simbol-simbol, kata-kata, dan gambar-gambar yang bertujuan unutk mencapai tujuan bersama. Komunikasi interpersonal sebagai bentuk perilaku, dapat berubah dan sangat tidak efektif. Pada suatu saat komunikasi bisa lebih buruk dan pada saat yang lain bisa lebih baik.

Menurut penelitian Hermansyah (2021) adapun faktor lain yang menyebabkan komunikasi interpersonal remaja kurang yaitu kritik yang berlebihan, kurangnya perhatian dan kurangnya dukungan emosional, dapat merusak konsep diri anak dan mengakibatkan rasa tidak percaya diri serta masalah dalam hubungan interpersonal di masa depan.



Nurcahyani (2023) dalam penelitiannya menjelaskan bahwa konsep diri remaja dibentuk melalui kualitas komunikasi yang terjalin dengan orang tua, dimana komunikasi yang positif akan menghasilkan konsep diri yang sehat. Sebaliknya, hambatan dalam interaksi verbal, seperti kegagalan remaja dalam memfilter ucapan atau kecenderungan menggunakan kalimat yang melukai perasaan orang tua, merupakan indikasi dari konsep diri yang negatif.

Kanda (2024) dalam penelitiannya mengatakan pengelolaan emosi remaja yang buruk pada diri remaja, adanya suatu bentuk pelarian diri dari hubungan interpersonal dan intrapersonal, serta adanya konflik dengan orang-orang disekitar yang menyebabkan remaja lebih tertarik dengan persahabatan virtual mereka.

Irsa (2023) dalam penelitiannya menyatakan bahwa keterbukaan diri (*self disclosure*) remaja sangat bergantung pada kualitas hubungan interpersonal yang dibangun, terutama dengan orang tua. Jika komunikasi interpersonal tidak terjalin dengan baik, remaja cenderung menutup diri, enggan mengakui kesalahan, dan sulit menceritakan masalahnya.

Hadi (2025) dalam penelitiannya menekankan bahwa kemampuan komunikasi interpersonal yang efektif sangat bergantung pada keterampilan mendengarkan secara aktif dan empati untuk membangun hubungan yang harmonis. Kurangnya kemampuan ini menyebabkan hambatan dalam penyerapan pesan dan hilangnya fokus saat berinteraksi, yang berakibat pada kegagalan individu dalam memahami lawan bicara secara utuh.



5.3.2 Bermain Game Online Pada Remaja Di SMA Negeri 2 Medan Tahun 2025

Penelitian yang dilakukan di SMA Negeri 2 Medan Tahun 2025 didapatkan hasil remaja yang bermain game online pada kategorik sedang sebanyak 45 orang (55,6%), berat 26 orang (32,1%), dan rendah 10 orang (12,3%). Bedasarkan penelitian yang didapatkan oleh peneliti di SMA Negeri 2 Medan Tahun 2025, bahwa paling banyak tingakat bermain game online dalam kategorik sedang.

Tingkat bermain game online remaja SMA Negeri 2 Medan Tahun 2025 dalam kategorik sedang dan berat. Peneliti melihat dari hasil yang telah dijawab responden meliputi responden lebih memilih untuk berbohong kepada orang tua demi bermain game online, responden bermain game lebih dari 3 jam, responden bermain game online melebihi waktu yang direncanakan, responden merasa masalah-masalah yang dirasakan hilang ketika bermain game online. Bermain game online di SMA Negeri 2 Medan sedang pada bagian tolerance, withdrawal dan relaps.

Berdasarkan asumsi peneliti adanya kebutuhan psikologis tertentu yang sedang dipenuhi secara suboptimal melalui aktivitas gaming. Indikasi responden yang lebih memilih berbohong kepada orang tua serta durasi bermain yang secara konsisten melebihi 3 jam dan melampai perencanaan waktu menunjukan adanya konflik prioritas pribadi akan aktivitas. Perilaku ini mengarah pada asumsi bahwa game online mungkin berfungsi sebagai mekanisme pelarian, diperkuat dengan pengakuan responden bahwa masalah-masalah yang dirasakan hilang ketika bermain. Dengan demikian, meskipun tingkat keterlibatan gaming berada di kategorik sedang, pola perilaku yang menyertai mengindikasikan adanya regulasi



waktu dan emosi yang belum optimal, di mana game telah menjadi sarana utama untuk manajemen mood atau pelarian sementara dari tekanan dan tantangan remaja, yang pada akhirnya memicu potensi konflik interpersonal dan intrapersonal.

Irawan (2021) faktor-faktor internal yang membuat remaja bermain game online atau membuat kecanduan dalam game online bisa dilihat dari keinginan untuk memperoleh nilai yang tinggi dalam game online, ketidakmampuan mengatur prioritas untuk mengerjakan aktivitas penting, rasa bosan yang di rasakan peserta didik di rumah atau di sekolah, kurangnya *self control* dalam diri peserta didik. Sedangkan faktor-faktor eksternal dapat dilihat dari lingkungan yang kurang terkontrol, kurang memiliki hubungan sosial baik, harapan orangtua yang melambung terhadap untuk mengikuti berbagai kegiatan seperti kursus atau les sehingga kebutuhan primer anak, seperti kebersamaan, bermain dengan keluarga menjadi terlupakan.

Febrianti (2023) dalam penelitiannya mengatakan remaja menghabiskan waktu antara dua hingga lima jam per hari untuk bermain game online, terutama di luar jam sekolah. Durasi ini meningkat secara signifikan pada akhir pekan atau hari libur, ketika pengawasan orang tua biasanya menurun karena tuntutan pekerjaan atau aktivitas lainnya. Fenomena ini menunjukkan bahwa intensitas bermain cenderung tidak terkendali ketika tidak ada sistem regulasi yang jelas dalam keluarga.

Dermawan (2025) dari pengakuan orang tua dari anak yang bermain game online, diketahui pula anak yang bermain game online cenderung membangkang



atau tidak menuruti perintah dari orang tua dan gurunya. Hal ini dibuktikan dengan terdapat anak berbohong kepada orang tuanya agar bisa bermain game online, selain itu anak juga susah diminta tolong karena anak sedang asik bermain game online.

Hanifah (2025) paparan game online secara berlebihan dapat menyebabkan perubahan signifikan dalam perilaku emosional anak. Meskipun beberapa anak memperoleh manfaat dari interaksi sosial dalam dunia digital, sebagian besar mengalami dampak negatif seperti peningkatan agresivitas, penurunan kedisiplinan, dan kesulitan dalam mengendalikan emosi.

Rahman (2022) menunjukkan tingkat kecanduan game online dalam kategorik sedang, dengan prevalensi sebesar 39,3% (33 dari 84 responden). Kondisi ditandai dengan durasi bermain yang mencapai 3 hingga 4 jam per hari akibat tingginya keterkaitan responden terhadap permainan. Dampak dari kecanduan pada level ini mulai memengaruhi fungsi harian remaja, yang terlihat dari munculnya rasa antusias terhadap topik game, penurunan konsentrasi, sering merasa ngantuk, serta ketidakstabilan emosional.

Peneliti berasumsi pada remaja yang bermain game online pada usia 15 tahun dimana remaja lebih bermain untuk mencari teman, mengikuti game yang sedang viral, dan mengeksplorasi berbagai genre baru, pada usia 16 tahun remaja sangat fokus pada peningkatan skill, mengejar peringkat (*rank*) dan mulai menunjukkan loyalitas pada genre tertentu, sedangkan pada usia 17 tahun remaja menjadikan game sebagai pelarian dari stres akademik.



Solehah (2024) menjelaskan bahwa remaja dengan rentang usia 15-17 tahun yang mengalami kecandua game online beranggapan bahwa game sebagai kegiatan relaksasi dari kehidupan realita yang dapat menurunkan stress, perasaan jemu dan bosan dengan tugas sekolah yang banyak.

Peneliti berasumsi bahwa mayoritas responden dalam penelitian ini adalah siswa berjenis kelamin perempuan yaitu mencapai 59,3% dibandingkan laki-laki yang hanya 40,7%. Hal ini mengindikasikan bahwa perilaku bermain game online di SMA Negeri 2 Medan tidak lagi didominasikan oleh satu gender saja. Tingginya partisipasi responden perempuan menunjukkan bahwa aktivitas digital ini telah menjadi bagian dari gaya hidup remaja secara umum, tanpa memandang jenis kelamin.

Fajarseli (2023) menunjukkan bahwa sebagian besar remaja yang bermain game online di SMA Negeri 2 Tuban adalah perempuan, yakni mencapai 62,3%. Hal ini memberitahukan bahwa meskipun laki-laki dianggap lebih rentan terhadap adiksi game, dalam realitanya remaja perempuan juga memiliki minat yang sangat tinggi terhadap aktivitas digital. Tingginya angka partisipasi perempuan dalam penelitian tersebut dapat di pengaruhi oleh banyaknya jumlah siswa perempuan yang lebih banyak, namun tetap membuktikan bahwa game online telah menjadi sarana hiburan bagi semua gender untuk mengisi waktu luang.

Peneliti juga berasumsi bahwa sebagian besar responden telah mengenal dan aktif bermain game online sejak usia dini, di mana mayoritas mulai bermain pada rentang usia 4-10 tahun yaitu sebanyak 58,0%. Hal ini terjadi karena paparan teknologi digital sudah terjadi sejak masa kanak-kanak, yang kemungkinan besar



di pengaruhi oleh kemudahan akses fasilitas internet di rumah yang mencapai 87,7%. Usia muai bermain game menunjukan bahwa game online telah menjadikan sarana hiburan utama bagi responden dalam waktu yang cukup lama, sehingga membentuk pola kebiasaan digital yang terbawa hingga masa remaja.

5.3.3. Hubungan Komunikasi Interpersonal Dengan Bermain Game Online Pada Remaja Di SMA Negeri 2 Medan

Hubungan Komunikasi Interpersonal Dengan Bermain Game Online Pada Remaja Di SMA Negeri 2 Medan Tahun 2025 dengan uji statistik Spearman Rank didapatkan hasil *p-value* 0,000 ($p < 0,05$) yang berarti menunjukan terdapat hubungan dan nilai kekuatan kolerasi antara adalah sedang dengan nilai -0,385. Hasil menunjukan bahwa komunikasi interpersonal dan bermain game online pada remaja di SMA Negeri 2 Medan berada dalam kategorik sedang dengan arah hubungan yang negatif.

Peneliti berasumsi bahwa hasil penelitian menunjukan bahwa terdapat hubungan antara komunikasi interpersonal dan bermain game online. Hasil penelitian menunjukan bahwa mayoritas remaja yang mengalami komunikasi interpersonal kurang juga ditemukan memiliki intensitas bermain game online dalam kategorik sedang. Hal ini mengasumsikan bahwa frekuensi bermain game online yang sedang dapat berkontribusi pada keterbatasan remaja dalam mengembalikan keterampilan komunikasi tatap muka yang efektif. Selain itu ditemukan juga remaja yang menunjukan tingkat komunikasi interpersonal yang baik, meskipun tetap bermain game online secara sedang. Kemungkinan dapat disebabkan oleh kemampuan remaja tersebut dalam menyeimbangkan waktu



antara bermain game dan interasi sosial di dunia nyata, atau karena mereka menggunakan game online sebagai salah satu sarana komunikasi interpersonal.

Hasil penelitian di dukung oleh penelitian Pasapan (2023) yang menyatakan adanya hubungan yang signifikan antara kecanduan game online dengan komunikasi interpersonal pada siswa SMA di Kabupaten Berau dengan nilai kolerasi sebesar 72%. Meskipun Pasapan menyebutkan arah hubungan yang positif dalam konteks kecanduan yang meningkatkan hambatan komunikasi, hasil penelitian di SMA Negeri 2 Medan secara spesifik menunjukkan koefisien kolerasi negatif sebesar -0,385. Hal ini mempertegas bahwa peningkatan bermain game online memiliki keterkaitan langsung dengan penurunan kualitas komunikasi interpersonal remaja. Temuan ini sejalan dengan pernyataan Pasapan bahwa siswa yang terlalu fokus pada game online sering kali melupakan interaksi dengan orang di sekitarnya.

Satria (2021) menemukan adanya perubahan ke arah yang lebih baik dalam pembentukan komunikasi interpersonal mereka di lingkungan keluarga. Hal ini terjadi karena permainan mobile legend dimainkan banyak orang memerlukan komunikasi untuk memenangkan permainan. Kondisi itu membuat perubahan yang lebih baik terhadap kemampuan komunikasi interpersonal para pemainnya.

Peneliti menyimpulkan dikarenakan arah hubungan yang negatif ini menunjukkan hubungan yang berbanding terbalik, yaitu semakin tinggi intensitas remaja dalam bermain game online, maka cenderung semakin rendah kualitas komunikasi interpersonal yang mereka miliki. Hal ini didukung oleh penelitian Tobing (2021) di SMK Telkom 2 Medan yang juga menunjukkan hubungan negatif



signifikan ($r = -0,343$), dimana remaja memiliki kecanduan game online tinggi akan mengalami penurunan dalam efektivitas komunikasi interpersonalnya. Hal ini dilihat dari hasil penelitian di SMA Negeri 2 Medan, di mana responden yang mayoritas berada pada kategorik bermain game online sedang (55,6%) dan berat (32,1%) sejalan dengan tingkat komunikasi interpersonal yang berada pada kategorik kurang (49,4%). Hal ini terjadi karena remaja lebih fokus pada interaksi virtual dan menghabiskan sebagian besar waktunya di dunia maya, sehingga kemampuan untuk berinteraksi secara sosial di dunia nyata menjadi terhambat



BAB 6

SIMPULAN DAN SARAN

6.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan penuis dengan jumlah sampel 81 responden mengenai hubungan komunikasi interpersonal dengan bermain game online pada remaja di SMA Negeri 2 Medan Tahun 2025.

1. Komunikasi interpersonal pada remaja di SMA Negeri 2 Medan memiliki komunikasi interpersonal dalam kategorik kurang sebanyak 40 orang (49,4%).
2. Bermain game online pada remaja di SMA Negeri 2 Medan yang bermain game online lebih banyak dalam kategorik sedang sebanyak 45 orang (55,5%).
3. Hubungan Komunikasi Interpersonal Dengan Bermain Game Online Pada Remaja Di SMA Negeri 2 Medan Tahun 2025 menggunakan uji statistik *Sperman Rank* didapatkan hasil $p= 0,001$ ($p < 0,05$) yang berarti menunjukkan terdapatnya hubungan dan nilai kekuatan kolerasi adalah sedang dengan arah hubungan yang negatif.

6.2 Saran

Berdasarkan dari hasil penelitian dengan jumlah sampel 81 responden mengenai hubungan komunikasi interpersonal dengan bermain game online pada remaja di SMA Negeri 2 Medan Tahun 2025, maka disarankan:

1. Bagi Responden
Sebaiknya remaja diharapkan mengikuti aktivitas lain seperti melakuakan kegiatan aktif di luar sekolah atau melakukan hal yang diminati yang lebih bermanfaat di sekolah selain bermain game online.
2. Bagi Tempat Penelitian



Diharapkan dapat digunakan sebagai bahan sumber informasi sehingga dapat pengontrolan bermain game online kearah yang positif.

3. Bagi peneliti selanjutnya

Penlit selanjutnya disarankan untuk meneliti variabel yang dapat meningkatkan kualitas komunikasi interpersonal remaja serta menggali faktor-faktor pendukung yang dapat mencegah remaja bermain game online secara berlebihan.

STIKES SANTA ELISABETH MEDAN



DAFTAR PUSTAKA

- Agung Dermawan, M. (2025) ‘Mengungkap Dampak Game Online Terhadap Perilaku Dan Motiv Belajar Anak: A Literature Review’, *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Psikologi*, 4(4), pp. 617–626.
- Ammar, M.F. (2025) ‘Hubungan Antara Kesehatan Mental Dengan Permainan Game Online Terhadap Generasi Muda’, *Jurnal Multidisiplin Ilmu Sosial*, 7(12), p. 9.
- Apidana, Y.H. (2023) ‘Pengaruh Anteseden Kecanduan Online Mobile Game Terhadap Niat Melakukan Pembelian Item Virtual Pada Mahasiswa’, *Journal of Digital Business and Management*, 2(1), pp. 20–32. Available at: <https://doi.org/10.32639/jdbm.v2i1.265>.
- Asmiati, L. (2021) ‘Dampak Penggunaan Game Online Terhadap Kemampuan Berkommunikasi Anak’, *Jurnal Ilmiah P2M STKIP Siliwangi*, 8(1), pp. 37–45.
- Darwin, N. (2024) ‘Komunikasi Interpersonal Pemain Game Pubg Mobile Dalam Meningkatkan Strategi Permainan Di Deoxys E-sports’, *Jurnal Penelitian Ilmu Sosial dan Eksakta*, 3, pp. 141–150.
- Fajarseli (2023) ‘Game Online Dan Dampaknya Bagi Remaja Usia Sekolah Di Sekolah Menengah Atas Negeri 2 Tuban’, 2(September), pp. 2342–2351.
- Febrianti, F. (2023) ‘Hubungan Pola Asuh Dengan Komunikasi Interpersonal Pada Remaja’, *Journal of Social and Economics Research*, 5(2), pp. 799–811.
- Febriany (2022) ‘Sejarah, Transformasi, Dan Konsekuensi Game Online’, *Jurnal Selasar KPI : Referensi Media Komunikasi dan Dakwah*, 2(1), p. 7.
- Fiki, K.A. (2025) ‘Pengaruh Penggunaan Game Online terhadap Interaksi Sosial Remaja di Sekolah SMA Triguna Utama Ciputat’, *SOSMANIORA (Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora)*, 4(1), pp. 10–16.
- Hadi, F. (2025) ‘Strategi Komunikasi Interpersonal Guru dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Teacher Interpersonal Communication Strategies in Increasing Student Interest in Learning’, *Jurnal Intelek dan Cendikiawan Nusantara*, 1, pp. 10414–10420.
- Hanifah, D.A. (2025) ‘Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Emosional Dan Komunikasi Interpersonal Anak : Studi Literatur’, *Journal of Artificial Intelligence and Digital Business (RIGGS)*, 4(1), pp. 208–213.



- Hariri, M. and Rohman, M. (2022) ‘Perilaku Komunikasi Internal Pengguna Game Online Di Masa Pandemi Covid-19’, *Journal of Communication Studies*, 2(1), pp. 60–68.
- Herman, N. (2024) *Komunikasi Interpersonal Dalam Keluarga*. Edited by K. Prof Dr. Mudjiran, M.S.
- Hermansyah, S. (2021) ‘Peran Komunikasi Interpersonal Orang Tua Terhadap Pembentukan Konsep Diri Anak Remaja Dalam Psikologi Komunikasi’, (202210415335), pp. 80–81.
- Hernández-Vásquez, A. et al. (2022) ‘Prevalence and Factors Associated with Gaming Disorder in Latin America and the Caribbean: A Systematic Review’, *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 19(16), pp. 1–14.
- Ingrid T (2021) ‘Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Komunikasi Interpersonal Pada Siswa SMA di Kabupaten Berau’, 18(1), pp. 842–851.
- Irawan, S. (2021) ‘Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kecanduan Game Online Peserta Didik’, *Jurnal Konseling Gusjigang*, 7(1), pp. 9–19.
- Irsa (2023) ‘Peran Orang Tua dalam Meningkatkan Self Disclosure melalui Komunikasi Interpersonal pada Anak Usia Remaja’, *Journal Educational Research and Social Studies*, 4, pp. 1–11.
- Jessica, E. (2015) *Essays on Play and Affection*.
- Juwita, A. (2022) ‘Komunikasi Interpersonal Orangtua Dan Anak Pecandu Game Online Di Kota Tanjung Balai’, *SIBATIK JOURNAL: Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya, Teknologi, dan Pendidikan*, 1(12), pp. 2779–2790.
- Kanda, S.A.S. (2024) ‘Intensitas Bermain Permainan Online Terhadap Kecerdasan Emosional’, *Jurnal Ilmiah Research Student*, 1(3), pp. 530–541.
- Khotimah, K. (2025) ‘Komunikasi Interpersonal Orang Tua Dengan Siswa Penggemar Game Online Di SMP Muhammadiyah 1 Yogyakarta’, *Jurnal Ilmu Komunikasi Balayudha*, 5(1), pp. 11–19.
- Khrad, H. et al. (2022) ‘Prevalence of Internet Gaming Disorder among Saudi Arabian university students: relationship with psychological distress’, *Heliyon*, 8(12), p. e12334.
- Kurnada, N. (2021) ‘Analisis Tingkat Kecanduan Bermain Game Online terhadap



- Siswa Sekolah Dasar', *Jurnal basicedu*, 5(6), pp. 5660–5670.
- Mahmud, S. et al. (2023) 'Online gaming and its effect on academic performance of Bangladeshi university students: A cross-sectional study', *Health Science Reports*, 6(12). Available at: <https://doi.org/10.1002/hsr2.1774>.
- Manita, Y.A. (2023) 'Hubungan Durasi Bermain Game Online dengan Kualitas Tidur pada Remaja dalam Tinjauan Q.S Arrum:23', *Jurnal Ilmiah Kesehatan*, pp. 47–55.
- Mardiyah, A. (2025) 'Dampak Intensitas Bermain Game Online terhadap Perilaku Agresi Mahasiswa Bimbingan Penyuluhan Islam', *AT-TAUJIH: Journal Bimbingan Konseling Islam*, 01, pp. 11–14.
- Mokhammad, R. (2018) *Cara Mudah Membuat Game Edukasi Dengan Construct 2*. Edited by Maskha.
- Musturoh (2018) *Pedoman Dan Standar Etikpenelitian Dan Pengembangan kesehatan Nasional*.
- N. Utami (2023) 'Dampak Permainan Game Online Terhadap Interaksi Sosial Di Kalangan Remaja', *Pendidikan Sosial*, 10(2), pp. 129–138.
- Nur Azizah, A. (2024) 'Self-Disclosure Pada Game Online Mobile Legends Dalam Komunikasi Interpersonal Untuk Mendapat Pasangan Virtual Penggunanya', *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 10(1), pp. 130–139.
- Nurcahyani, S. (2023) 'Hubungan komunikasi orang tua dengan konsep diri siswa di SMP Negeri 5 Kota Jambi', *Jurnal bimbingan dan konseling*, 7(2), pp. 59–65.
- Nurhamidah, N. (2018) *Tantangan Pendidikan Menyambut 1 Abad (2045) Indonesia Merdeka*. Edited by M. p. Maulana Arifat lubis.
- Nursalam (2020) *Metodogi Penelitian Ilmu Keperawatan*. Edited by P.P. Lestari. Available at: <http://www.penerbitsalemba.com>.
- Pandu, I. (2022) 'Dampak Kesehatan Akibat Kecanduan Game Online Pada Remaja', *Jurnal Cakrawala Promkes*, 4(2), pp. 102–113.
- Pasapan, N. (2023) 'Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Komunikasi Interpersonal Pada Siswa SMA di Kabupaten Berau', *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(6), pp. 3884–3894.
- Pasapan, N.L. (2023) 'Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Komunikasi Interpersonal Pada Siswa SMA di Kabupaten Berau', *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(6), pp. 3884–3894.



- Of Social Science Research*, 3(6), pp. 3884–3894.
- Rahman, I.A. (2022) ‘Tingkat Kecanduan Game Online Pada Remaja’, *Jurnal Mutiara Ners*, 5(2), pp. 85–90.
- Rahmi, S. (2021) *Komunikasi Interpersonal Dan Hubungannya Dalam Konseling*. Edited by S.K.U. Press.
- Rakhmaniar, A. (2024) ‘Pengaruh Media Sosial Terhadap Keterampilan Komunikasi Interpersonal Pada Remaja Kota Bandung (Jurnal 25)’, 2(1), pp. 239–249.
- Ramadlani, N.D. (2025) ‘Komunikasi Interpersonal Orangtua Dan Anak Remaja Pecandu Game Online Di Desa Wedi ,Kecamata Gedangan, Kabupaten Sidoarjo’, 03(01), pp. 410–416.
- Renata, M. (2023) ‘Pengalaman Komunikasi Interpersonal Orang Tua Dan Anak Usia 8-10 Tahun Dalam Memahami Dampak Dari Bermain Game Online Dan Dampaknya Terhadap Prestasi Di Sekolah’, *Jurnal KOMUNIKASI UNIVERSAL*, 5(1), pp. 25–39.
- Rohmatila, S.P. (2025) ‘Pengaruh Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas X SMA Negeri 2 Semarang’, *JURNAL TUNAS PENDIDIKAN*, 7(2), p. 452.
- Rusdayanti, I.G.A.D. (2023) ‘Pelatihan keterampilan komunikasi interpersonal untuk pengembangan bakat verbal anak cerdas dan berbakat’, *Jurnal EDUCATIO: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 9(1), p. 573.
- Sandya, S.N. (2021) ‘Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Prokrastinasi Akademik Mahasiswa’, *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 9(1), pp. 202–213.
- Saputra, A.P. (2023) ‘Pencegahan Dan Pemulihian Remaja Kecanduan Game Online’, *Journal of Pasoral Counseling*, 3(1), pp. 1–16.
- Satria, D.P. (2021) ‘Perilaku Komunikasi Interpersonal Pemain Game Online “Mobile Legends ” di Lingkungan Keluarga’, *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 2(2), pp. 41–47.
- Sinulingga, E. (2024) *Etika Dan Hukum Dalam Keperawatan*. Edited by M.. Dr. Sukmareni, S.H.
- Solehah, E. (2024) ‘Aktivitas Game Online Menurunkan Kualitas Tidur Pada Siswa’, 4(1), pp. 49–56.



- Stella, W. (2024) ‘Hubungan Antara Kecanduan Game Online Dan Interaksi Sosial Pada Siswa SMK Barunawati Jakarta’, *Carolus Juornal of Nursing*, 6(1), pp. 2654–6191.
- Suherdi, P.H. (2023) ‘Pengaruh Game Online Terhadap Kemampuan Komunikasi’, *Jurnal Kewarganegaraan*, 7(1), pp. 973–977.
- Susanti, L.E. (2024) *Buku Inggris: Komunikasi Interpersonal Dan Transaksional*. Edited by M.P. Lukmanul Hakim.
- Suwatno, H.D. (2023) *Komunikasi Interpersonal: Panduan Membangun Keterampilan Relasional Kontemporer*. Edited by A. Ulinnuha.
- Syahril, N.R. (2023) ‘Analisis Dampak Negatif Kecanduan Game Online Mobile Legendpada Siswa’, *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), pp. 430–441.
- Thitahia, A.N. (2024) ‘Dampak Adiksi Game Mobile Legends Terhadap Komunikasi Iterpersonal Remaja’, 17, p. 302.
- Tobing, I. (2021) ‘Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Komunikasi Interpersonal Di SMK Telkom 2 Medan Tahun Ajaran 2020/2021’, 18(1), pp. 842–851.
- Trisnani, R. (2018a) *Stop Kecanduan Game Online, Stop Kecanduan Game Online*. Edited by S.Y. Wardani. BUKU GAME ONLINE.pdf.
- Trisnani, R. (2018b) ‘Stop Kecanduan Game Online Mengenal Dampak Ketergantungan pada Game Online serta cara menguranginya’, in Silvia Yula Wardani (ed.), pp. 1–43.
- Utami, P.N. (2022) *Modusl Kesehatan Mental*.



LAMPIRAN

STIKES SANTA ELISABETH MEDAN



PENGAJUAN JUDUL PROPOSAL

JUDUL PROPOSAL : Hubungan komunikasi Interpersonal Dengan bermain Game Online pada Remaja Di SMA Negeri 2 Medan Tahun 2025

Nama mahasiswa : Agnes Yenica Pakpahan

N.I.M : 032022051

Program Studi : Ners Tahap Akademik STIKes Santa Elisabeth Medan

Menyetujui,

Ketua Program Studi Ners


Lindawati Tampubolon, S.Kep, Ns., M.Kep

Medan, 30 - Mei - 2025

Mahasiswa,


Agnes Yenica Pakpahan



USULAN JUDUL SKRIPSI DAN TIM PEMBIMBING

1. Nama Mahasiswa : Agnes Yerica Putrihan
2. NIM : 032022051
3. Program Studi : Ners Tahap Akademik STIKes Santa Elisabeth Medan
4. Judul : Hubungan komunikasi Interpersonal Dengan Bermain Game Online pada Remaja

5. Tim Pembimbing :

Jabatan	Nama	Kesediaan
Pembimbing I	Lindawati Simorangkir S.Kep., Ns., M.Kep.	<i>[Signature]</i>
Pembimbing II	Ugi Suryani Tumanggor S.T.P., Ns., M.T.P.	<i>[Signature]</i>

6. Rekomendasi :

- a. Dapat diterima Judul : Hubungan komunikasi Interpersonal Dengan Bermain Game Online pada Remaja Di SMA Negeri 2 Medan Tahun 2025 yang tercantum dalam usulan judul Skripsi di atas
- b. Lokasi Penelitian dapat diterima atau dapat diganti dengan pertimbangan obyektif
- c. Judul dapat disempurnakan berdasarkan pertimbangan ilmiah
- d. Tim Pembimbing dan Mahasiswa diwajibkan menggunakan Buku Panduan Penulisan Proposal Penelitian dan Skripsi, dan ketentuan khusus tentang Skripsi yang terlampir dalam surat ini

Medan, 30 - Mei - 2025

Ketua Program Studi Ners

Lindawati Tampubolon, S.Kep., Ns., M.Kep



SEKOLAH TINGGI ILMU KESEHATAN SANTA ELISABETH MEDAN

Jl. Bungo Terompet No. 118, Kel. Sempakata, Kec. Medan Selayang
Telp. 061-8214020, Fax. 061-8225509, Whatsapp : 0813 7678 2565 Medan - 20131
E-mail: stikes_elisabeth@yahoo.co.id Website: www.stikeselisabethmedan.ac.id

Medan, 14 Juli 2025

Nomor : 911/STIKes/SMA-Penelitian/VII/2025

Lamp. :-

Hal : Permohonan Izin Pengambilan Data Awal Penelitian

Kepada Yth.:
Kepala Sekolah SMA Swasta Primbanan
di-
Tempat.

Dengan hormat,

Sehubungan dengan penyelesaian studi pada Prodi S1 Ilmu Keperawatan Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Santa Elisabeth Medan, melalui surat ini kami mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan izin pengambilan data awal penelitian bagi mahasiswa tersebut. Adapun nama mahasiswa dan judul proposal, yaitu:

No	Nama	NIM	Judul Proposal
1	Agnes Yesica Pakpahan	032022051	Hubungan Komunikasi <i>Interpersonal</i> Dengan Bermain <i>Game Online</i> Pada Remaja SMA Swasta Primbanan Medan Tahun 2025.

Demikian hal ini kami sampaikan, atas perhatian dan kerjasama yang baik kami ucapan terimakasih.

Hormat kami,
Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan
Santa Elisabeth Medan

Mestiana Br. Karo, M.Kep., DNSc
Ketua

Tembusan:
1. Mahasiswa yang bersangkutan
2. Arsip



PEMERINTAH PROVINSI SUMATERA UTARA
DINAS PENDIDIKAN
SMA NEGERI 2 MEDAN

Jalan Karangsari No. 435, Kecamatan Medan Polonia, Kota Medan, Kode Pos 20157
Telepon 061-7862140, Pos-e: sman2.medan@yahoo.com
Laman: www.sman2medan.sch.id



SURAT KETERANGAN

Nomor : 400.3.8/1538 /SMA.N.2/VIII/2025

Berdasarkan surat dari Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Santa Elisabeth Medan, nomor: 1004/STIKes/SMA-Penelitian/VIII/2025, tanggal 6 Agustus 2025, perihal Permohonan Izin Pengambilan Data Awal Penelitian, maka yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri 2 Medan dengan ini menerangkan bahwa

Nama : Agnes Yesica Pakpahan
NIM : 032022051
Program Studi : S1- Keperawatan
Universitas : Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Santa Elisabeth Medan
Judul Penelitian : Hubungan Komunikasi *Interpersonal* Dengan Bermain Game Online Pada Remaja di SMA Negeri 2 Medan.

Benar diizinkan untuk melaksanakan Penelitian di SMA Negeri 2 Medan.

Demikian Surat Keterangan ini kami berikan untuk dapat digunakan seperlunya.

8 Agustus 2025

Kepala Sekolah,





STIKes SANTA ELISABETH MEDAN KOMISI ETIK PENELITIAN KESEHATAN

JL. Bunga Terompet No. 118, Kel. Sempakata, Kec. Medan Selayang
Telp. 061-8214020, Fax. 061-8225509 Medan - 20131

E-mail: stikes_elisabeth@yahoo.co.id Website: www.stikeselisabethmedan.ac.id

KOMISI ETIK PENELITIAN KESEHATAN
HEALTH RESEARCH ETHICS COMMITTEE
SEKOLAH TINGGI ILMU KESEHATAN SANTA ELISABETH MEDAN

KETERANGAN LAYAK ETIK
DESCRIPTION OF ETHICAL EXEMPTION
"ETHICAL EXEMPTION"
No. 178/KEPK-SE/PE-DT/XI/2025

Protokol penelitian yang diusulkan oleh:
The research protocol proposed by

Peneliti Utama : Agnes Yesica Pakpahan
Principal In Investigator

Nama Institusi : Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Santa Elisabeth Medan
Name of the Institution

Dengan Judul:
Title

**"Hubungan Komunikasi Interpersonal Dengan Bermain Game Online Pada Remaja
Di SMA Negeri 2 Medan Tahun 2025"**

Dinyatakan layak etik sesuai 7 (tujuh) Standar WHO 2011, yaitu 1) Nilai Sosial, 2) Nilai Ilmiah, 3) Pemerataan Beban dan Manfaat, 4) Risiko, 5) Bujukan/Eksplorasi, 6) Kerahasiaan dan Privacy, dan 7) Persetujuan Setelah Penjelasan, yang merujuk pada Pedoman CIOMS 2016. Hal ini seperti yang ditunjukkan oleh terpenuhinya indikator setiap standar.

Declared to be ethically appropriate in accordance to 7 (seven) WHO 2011 Standards, 1) Social Values, 2) Scientific Values, Equitable Assessment and Benefits, 4) Risks, 5) Persuasion/Exploitation, 6) Confidentiality and Privacy, and 7) Informed Consent, referring to the 2016 CIOMS Guidelines. This is as indicated by the fulfillment of the indicators of each standard.

Pernyataan Layak Etik ini berlaku selama kurun waktu tanggal 13 November 2025 sampai dengan tanggal 13 November 2026.

This declaration of ethics applies during the period November 13, 2025 until November 13, 2026.





SEKOLAH TINGGI ILMU KESEHATAN SANTA ELISABETH MEDAN

Jl. Bungo Terompet No. 118, Kel. Sempakata, Kec. Medan Selayang
Telp. 061-8214020, Fax. 061-8225509, Whatsapp : 0813 7678 2565 Medan - 20131
E-mail: stikes_elisabeth@yahoo.co.id Website: www.stikeselisabethmedan.ac.id

Medan, 13 November 2025

Nomor : 1631/STIKes/SMA-Penelitian/XI/2025

Lamp. :-

Hal : Permohonan Ijin Penelitian

Kepada Yth:

Kepala Sekolah SMA Negeri 2 Medan

di

Tempat.

Dengan hormat,

Sehubungan dengan penyelesaian studi pada Prodi S1 Ilmu Keperawatan Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Santa Elisabeth Medan, melalui surat ini kami mohon kesedian Bapak/Ibu untuk memberikan ijin penelitian bagi mahasiswa tersebut di bawah ini, yaitu:

No	Nama	NIM	Judul
1	Agnes Yesica Pakpahan	032022051	Hubungan Komunikasi Interpersonal Dengan Bermain Game Online Pada Remaja Di SMA Negeri 2 Medan Tahun 2025

Demikian hal ini kami sampaikan, atas perhatian dan kerjasama yang baik kami ucapkan terimakasih.

Hormat kepada
Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan
Santa Elisabeth Medan



Mestiga Bn Karo, M.Kep., DNSc
Ketua

Tembusan:

1. Mahasiswa yang bersangkutan
2. Arsip



PEMERINTAH PROVINSI SUMATERA UTARA

DINAS PENDIDIKAN

SMAN 2 MEDAN

Jalan Karangsari No. 435, Kecamatan Medan Polonia, Kota Medan, Kode Pos 20157
Telepon 061-7862140, Pos-el: sman2.medan@yahoo.com
Laman: www.sman2medan.sch.id

SURAT KETERANGAN

Nomor : 400.3.8/1997/SMAN.2/XI/2025

Berdasarkan surat dari Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Santa Elisabeth Medan, nomor: 1631/STIKes/SMA-Penelitian/XI/ 2025, tanggal 13 November 2025, perihal Izin Penelitian, maka yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri 2 Medan dengan ini menerangkan bahwa

Nama : Agnes Yesica Pakpahan
NIM : 032022051
Program Studi : S1- Ilmu Keperawatan
Universitas : STIKes Santa Elisabeth Medan

Mahasiswa tersebut diizinkan melaksanakan penelitian di SMA Negeri 2 Medan dengan judul "Hubungan Komunikasi Interpersonal dengan Bermain Game Online pada Remaja di SMA Negeri 2 Medan Tahun 2025".

Demikian Surat Keterangan ini kami berikan untuk dapat digunakan seperlunya.





PEMERINTAH PROVINSI SUMATERA UTARA

DINAS PENDIDIKAN

SMAN 2 MEDAN

Jalan Karangsari No. 435, Kecamatan Medan Polonia, Kota Medan, Kode Pos 20157
Telepon 061-7882140, Pos-e: sman2.medan@yahoo.com
Laman: www.sman2medan.sch.id

SURAT KETERANGAN

Nomor : 400.3.8//~~898~~/SMan.2/XI/2025

Berdasarkan surat dari Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Santa Elisabeth Medan, nomor: 1631/STIKes/SMA-Penelitian/XI/ 2025, tanggal 13 November 2025, perihal Izin Penelitian, maka yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri 2 Medan dengan ini menerangkan bahwa

Nama : Agnes Yesica Pakpahan
NIM : 032022051
Program Studi : S1- Ilmu Keperawatan
Universitas : STIKes Santa Elisabeth Medan
Judul Penelitian : Hubungan Komunikasi Interpersonal dengan Bermain Game Online pada Remaja di SMA Negeri 2 Medan Tahun 2025.

Benar telah melaksanakan Penelitian di SMA Negeri 2 Medan pada tanggal 17 November 2025.

Demikian Surat Keterangan ini kami berikan untuk dapat digunakan seperlunya.





Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Santa Elisabeth Medan



Buku Rambatan Proposal dan Skripsi Prodi Ners Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Santa Elisabeth Medan

SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Agnes Yesica Pakpahan

NIM : 032022051

Judul : Hubungan Komunikasi Interpersonal Dengan Bermain Game Online Pada Remaja Di SMA Negeri 2 Medan Tahun 2025

Nama Pembimbing I : Lindawati Simorangkir S.Kep., Ns., M.Kes

Nama Pembimbing II : Lili Suryani Tumanggor S.Kep., Ns., M.Kep

NO	HARI/ TGL	PEMBIMBING	PEMBAHASAN	PARAF	
				PEMB 1	PEMB2
1.	03/12/25	Lindawati Simorangkir S.Kep., Ns., M.Kes	Konsul Hasil data		
2.	05/12/25	Lindawati Simorangkir S.Kep., Ns., M.Kep	Konsul Hasil dan mengubah kategori menjadi 2 kategori		

Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Santa Elisabeth Medan



Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Santa Elisabeth Medan

2

3	Selasa, 09/12/2025	Lindawati Simorangkir S.Kep., Ns., M.Kes	bahan - konsultasi untuk - langusutan ke penitikatan	jp	
4	Rabu, 10/12/25	Ali Suryani/wanita	1. Perbaiki tabel Sesuai dengan variabel (Kategori) 2. sistematika penulisan judul & tabel 1spasi. 3. Ingatkan pembuktian - Hasil penelitian - Asumsi Dasar - Konsep - jurnal pendekung	ji	
5	Kamis, 11/12/25	Drs. S. Junjung	1. Asumsi dituliskan dr Kuesioner yg di 2. Tambahkan kosa 3. Tambahkan jurnal sistematika pen	j	
6	Jumat, 12/12/25	Lindawati Simorangkir S.Kep., Ns., M.Kes	1. Asumsi diperbaiki 2. Faktanya harus nampak	pw	



			3. masuk ke dalam jurnal pendidikan		
7	Sabtu, 13/12/2025	Hil S.Tomaga	1. Pembahasan tentang jurnal pendidikan 2. pada Konsep pembahasan tambahan teori 3. Jangkauan kesimpulan 4. Abstrak 5. Lampiran lengkap	J.	
8	Senin, 15/12/2025		1. Tambahan jurnal dulu halaman 2. kesimpulan dr haji 3. Jangkauan surat 4. Abstrak	J.	



Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Santa Elisabeth Medan



Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Santa Elisabeth Medan

4

9	Selasa, 16/12/2025	Lindawati Simorangkir S.Kep., Ns. M.Kes	1. Komunikasi Interpersonal jangan kaitkan dengan bermain game online. fokus ke konsep diri 2. Tambahan pembahasan tentang kategori cucup & Roring 3. tambahan pembahasan berat 4. Apa penyebab dari remaja bermain game online ??? 5. Saran.		
10	Selasa, 16/12/2025	Mi S. Tumanggung	1. Tambahan pembahasan pada hubungan 2. Tambahan perihal kasihi 3. tambahan tambahan asumsi 4. Saran sebaiknya dan hasil :		9
10.			Ace		G.

Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Santa Elisabeth Medan

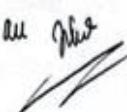


Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Santa Elisabeth Medan



Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Santa Elisabeth Medan

5

10.	Rabu, 17/12/2023	Lunduawati Simorangkit S.Kep., N.S. 1 M.Kes			

Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Santa Elisabeth Medan



Buku Bimbingan Proposal dan Skripsi Prodi Ners Stikes Santa Elisabeth Medan

REVISI SKRIPSI

Nama Masiswa : Agnes Y. Pakpahan

Nim : 032022051

Judul : Hubungan Komunikasi Interpersonal Dengan Bermain Game Online Pada Remaja Di SMA Negeri 2 Medan Tahun 2025

Nama Penguji 1 : Lindawati Simorangkir, S.Kep., Ns., M.Kes

Nama Penguji 2 : Lili Suryani Tumanggor, S.Kep., Ns., M.Kep

Nama Penguji 3 : Sr. Imelda Derang FSE, S.Kep., Ns., M.Kep

NO	HARI/ TANGGAL	NAMA PENGUJI	PEMBAHASAN	PARAF		
				PENGUJI 1	PENG UJI 2	PENGUJI 3
1	23/10-25	Mis. Tumanggor	1. Abstrak 2. Indikator komunikasi interpersonal (5) 3. game online seksual & kembangkan jurnal. d. Suram Spesifik		J.	

Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Santa Elisabeth Medan



2	25/12/2025	Lundawati Timorangkiran S.Kep., Ns., M.Kes	<p>du jlns</p> <ul style="list-style-type: none">- ubah kata proposal jadi skripsi- bab 5 tambahkan referensi dan sistematika	f/p		
3.	25/01/2026 Jumat	Sr. Imelda Derang S.Kep., Ns., M.Kep	<p>perbaikan di bab 5</p> <ul style="list-style-type: none">- Hasilnya daftar tabel- pembahasan perbaiki dan tambahki			f
4	03/01/2026 Jumat	Sr. Imelda Derang S.Kep., Ns., M.Kep	<p>perbaikan bab 5</p> <ul style="list-style-type: none">- sistematika di perbaiki			f



Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Santa Elisabeth Medan



Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Santa Elisabeth Medan

3

7.	23/01/2026	Sr. Dwiang S.Kep., N.S., M.Kep	- perbaiki sistematika penulisan - / Acc. fikt			
6.	08/01/2026	Dr. Lilius Novitatum S.Kep., N.S., M.Kep.	Turnitin 			
7.	Sabtu, 34/01/ 2025	Ariando Sinaga SS., M.Pd	Konsul Abstrak 			

Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Santa Elisabeth Medan



LEMBAR PERSETUJUAN MENJADI RESPONDEN (INFORMEND CONSENT)

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama (Inisial) : _____

Umur : _____

Alamat : _____

Menyatakan bersedia menjadi subjek penelitian (informan) dalam Penelitian yang dilakukan oleh

Nama : Agnes Yesica Pakpahan

Nim : 032022051

Judul Penelitian : Hubungan Komunikasi Interpersonal Dengan Bermain Game Online Pada Remaja Di SMA Negeri 2 Medan Tahun 2025

Prosedur penelitian ini tidak akan membebrikan dampak dan resiko apapun pada subjek penelitian. Data yang diperoleh digunakan untuk kepentingan ilmiah, serta kerahasiaan jawaban yang diberikan oleh responden akan sepenuhnya dijamin oleh peneliti. Saya selaku responden dengan ini memberikan penjelasan dan kesempatan bertanya mengenai hal-hal yang belum dimengerti serta mendapatkan jawaban yang jelas dan benar. Dengan ini saya menyatakan secara sukarela dan tanpa adanya paksaan untuk ikut serta sebagai subjek dalam penelitian ini saya bersedia menjawab pertanyaan dengan sejujur-jujurnya.

Penanggung jawab responden

Responden

(

)

(

)



KUESIONER SKALA BERMAIN GAME ONLINE

Nama/Inisial :

Umur :

Jenis Kelamin :

Bermain game sejak berumur :

Dirumah ada fasilitas internet :

1. Iya
2. Tidak

Bermain game online sehari :

1. 2 jam
2. 3 jam
3. Lebih dari 3 jam

PETUNJUK

Baca dan pahami baik-baik setiap pertanyaan. Anda diminta untuk mengemukakan apakah pertanyaan tersebut sesuai dengan diri anda, dengan cara memberi tanda checklist (✓) dalam kotak di depan salah satu penelitian jawaban yang tersedia.

S : Setuju

SS : Sangat Setuju

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

NO	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1 .	Bermain game adalah hal paling penting dalam hidup saya				
2.	Saya bermain sehari lebih dari 3 jam				
3.	Saya bermain game online pada jam sekolah				
4	Saya dapat mengontrol waktu bermain game online				
5.	Saya berbohong pada orangtua, atau atasan untuk bermain game online				
6.	Saya merasa gelisah jika saya tidak bermain game online				
7.	Adanya permainan game online tidak				



	berpengaruh pada kehidupan saya			
8.	Saya lebih memilih mengerjakan pekerjaan dari pada bermain game online			
9.	Saya bermain game online melebihi waktu yang direncanakan			
10.	Walaupun orangtua marah karena saya bermain game online, saya tetap bermain game online tanpa sepenggetahuan orang tua			
11.	Saya perlu meluangkan banyak waktu untuk bermain game online sampai puas			
12.	Saya lebih suka bermain bersama teman-teman dari pada bermain game online			
13.	Tidak berfikir oleh saya untuk bermain game online, kecuali pekerjaan saya sudah selesai			
14.	Saya tidak bermain game online, saya tidak membayangkan apa yang terjadi dalam permainan game online			
15.	Saya merasa masalah-masalah yang dirasakan hilang ketika bermain game online			
16.	Adanya masalah antara saya dengan orangtua dikarenakan waktu saya habis untuk bermain game online			
17.	Dunia permainan game online mengantikan dunia nyata			
18.	Saya tidak perlu meluangkan waktu untuk bermain game online, karena itu bukan hal yang membuat adanya rasa puas			
19.	Walupun jaringan internet dirumah tidak efektif, saya tetap bermain game online di warnet			



20.	Saya tetap bermain game online, walaupun orangtua dan atasan marah			
21.	Setelah mengenal permainan game online, saya tidak merasa adanya permasalahan antara saya dengan orangtua			
22.	Saya berhenti bermain game online, ketika fasilitas internet dirumah dimatikan			
23.	Saat bermainan game online saya merasa biasa saja dan tidak ada yang menarik dalam permainan game online			
24.	Saat tidak bermainan game online, jari tangan saya bergerak seakan masih mengetik/memgang mousu permainan			
25.	Bermainan game online bukan aktifitas yang dapat menghilang kejemuhan saya			



KUESIONER INTERPERSONAL COMMUNICATION INVENTORY (ICI)

Nama/Inisial :

Umur :

Jenis Kelamin :

PETUNJUK PENGISIAN

1. Perhatikan pertanyaan secara teliti dan pilih salah satu opsi jawaban yang telah tersedia sesuai dengan keadaan anda dan beri tanda √.
2. Jawablah setiap pertanyaan dengan jujur. Hasil dari skala ini tidak akan memberi pengaruh apapun pada aktivitas anda.
3. Pastikan semua pernyataan terisi dan tidak ada yang terlewatkan, karena semua hasil maupun jawaban dari skala ini kana dijaga kerahasiannya.

KETERANGAN

Jawablah pertanyaan dengan mimilih;

IYA = 2

TIDAK = 1

No	Pernyataan	IYA	TIDAK
1.	Kata-kata yang diucapkan sesuai dengan apa yang kamu inginkan?		
2.	Apakah ketika kamu sedang berbicara, orang lain memotong pembicaraan mu?		
3.	Kamu selalu berprasangka pada orangtuamu, sebelum orangtuamu menjelaskan permasalahan yang sebenarnya		
4.	Dalam percakapan kamu dengan orangtua, apakah kamu membicarakan hal yang menarik perhatian orangtuamu?		
5.	Apakah kamu sulit mengeluarkan ide-ide, karena banyaknya ide-ide orang lain		
6.	Dalam percakapan, apakah kamu mencoba untuk menempatkan diri pada lawan bicara?		



7.	Dalam percakapan, kamu lebih cerewet dibandingkan dengan orangtuamu?		
8.	Apakah kamu menyadari bahwa suaramu menggangu orang lain?		
9.	Apakah kamu menahan diri untuk mengatakan sesuatu yang akan menyakiti orangtuamu?		
10.	Sulit untukmu menerima kritikan dari orang lain?		
11.	Ketika orangtua menyakitimu, Apakah kamu membicarakan hal ini dengan orang lain?		
12.	Apakah kamu cepat meminta maaf pada orang yang telah kamu sakiti perasaanya?		
13.	Apakah kamu merasa sulit untuk berfikir, ketika marah dengan orang seseorang?		
14.	Apakah kamu takut untuk mengatakan “tidak setuju” pada pendapat orangtuamu?		
15.	Apakah kamu dapat membicarakan permasalahan dengan orangtua tanpa marah?		
16.	Apakah kamu puas dengan cara penyelesaian tentang perbedaan pendapat dengan orangtuamu?		
17.	Apakah kamu marah ketika ada yang mengganggu?		
18.	Ketika orang lain memujimu, apakah kamu merasa gelisah?		
19.	Apakah kamu dapat mempercayai orang lain?		
20.	Apakah kamu merasa sulit untuk memuji orang lain?		
21.	Apakah kamu sengaja memyembnyikan kesalahan?		
22.	Apakah kamu membantu orang lain untuk mengerti dirimu?		
23.	Apakah sulit bagi kamu untuk menceritakan masalah pada orang lain?		
24.	Apakah kamu selalu mengalihkan pembicaraan		



	didalam diskusi kelompok?		
25.	Apakah kamu membiarkan orang lain berbicara terlebih dahulu tanpa memotong pembicaraan tersebut?		
26.	Apakah kamu memncari perhatian ketika orang lain sedang berbicara?		
27.	Apakah kamu mendengerkan pembicaraan orang lain?		
28.	Apakah orang lain akan mendengarkan pembicaraan kamu?		
29.	Dalam diskusi, apakah kamu sulit untuk melihat pandangan orang lain?		
30.	Apakah kamu pura-pura mendengarkan pendapat oranglain padahal tidak mendengarkanya?		
31.	Dalam percakapan, apakah kamu bisa membedakan antara seorang katakana dan rasakan?		
32.	Saat berbicara, apakah kamu menyadari bagaimana orang lain bereaksi terhadap apa yang kamu berbicarakan?		
33.	Apakah kamu merasa bahw orang lain tidak menerima apa adanya dirimu?		
34.	Apakah oranglain mengerti perasaanmu?		
35.	Apakah kamu merasa bahwa pemikiranmu selalu benar?		
36.	Apakah kamu mengaku salah, ketika melakukan kesalahan?		



MASTER DATA

Komunikasi Interpersonal

No	NIM/NILAI	JK	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21	P22	P23	P24	P25	P26	P27	P28	P29	P30	P31	P32	P33	P34	P35	P36	TOTAL
1	R 16	Laki-laki	2	2	1	2	2	1	1	1	1	1	2	2	2	1	2	2	2	2	1	1	2	1	2	1	1	1	2	2	1	1	2	33					
2	F 16	Laki-laki	2	1	1	2	1	1	1	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	1	1	2	1	1	2	2	1	1	2	1	2	30						
3	A 16	Perempuan	1	2	1	1	2	2	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	2	1	2	2	34						
4	A 16	Laki-laki	2	1	2	1	1	1	1	1	2	1	1	2	2	1	2	1	1	1	1	1	2	2	2	1	1	2	1	2	2	1	2	33					
5	Z 16	Perempuan	2	1	1	2	1	2	1	1	2	1	1	2	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	2	1	1	2	1	2	1	2	34					
6	D 16	Laki-laki	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	2	1	2	2	2	2	1	2	1	1	1	2	2	1	2	2	1	2	2	1	2	32					
7	R 16	Laki-laki	2	1	1	1	2	2	2	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	2	2	1	2	1	2	2	1	1	1	30					
8	N 16	Perempuan	2	1	2	2	1	2	1	2	1	2	1	2	2	2	2	2	1	1	1	2	1	1	2	1	2	2	1	1	1	2	1	2	30				
9	R 16	Laki-laki	2	2	1	1	2	2	1	2	2	1	1	1	2	2	1	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	2	1	2	30				
10	E 17	Laki-laki	2	2	1	1	2	2	1	1	2	2	1	1	1	2	2	2	1	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	40				
11	H 16	Laki-laki	2	1	2	2	2	3	1	2	2	1	1	2	2	1	2	1	2	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	2	1	1	2	30					
12	O 16	Perempuan	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	37					
13	N 16	Perempuan	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	34					
14	A 16	Perempuan	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	1	2	2	1	2	2	1	2	33						
15	A 16	Laki-laki	1	2	2	1	2	1	2	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	40				
16	P 16	Laki-laki	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	2	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	45				
17	K 16	Laki-laki	2	2	1	1	1	2	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	30				
18	A 16	Laki-laki	2	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	2	2	1	2	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	30				
19	M 16	Laki-laki	2	1	1	1	2	1	2	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	30				
20	A 16	Perempuan	2	2	1	2	1	1	2	2	1	1	2	1	1	2	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	1	1	2	2	1	1	1	2	30				
21	Y 16	Perempuan	2	2	1	1	2	1	1	2	1	1	2	2	1	2	2	1	2	1	2	2	1	2	1	2	2	1	1	1	2	1	2	10					
22	N 16	Laki-laki	2	1	1	2	1	2	1	1	2	1	1	2	1	2	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	30				
23	F 16	Laki-laki	2	1	1	2	1	1	1	2	1	1	2	1	2	2	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	45				
24	H 16	Laki-laki	2	1	1	2	1	2	1	1	1	2	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	2	2	1	1	1	2	1	2	30				
25	K 16	Perempuan	2	1	1	2	2	2	2	1	1	1	2	2	2	1	1	1	2	2	2	1	1	2	2	2	1	2	2	2	1	2	61						
26	M 16	Perempuan	2	2	1	2	1	1	2	2	1	1	2	2	2	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	30				
27	R 16	Laki-laki	2	1	1	2	1	2	1	1	2	1	1	2	2	1	1	2	1	1	1	2	1	1	2	2	1	1	2	2	1	1	2	30					
28	N 16	Perempuan	2	2	1	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	1	2	68						
29	F 16	Laki-laki	2	1	1	2	1	1	1	2	1	1	2	1	2	2	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	45				
30	A 16	Perempuan	2	1	1	2	1	2	1	2	1	1	2	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	2	2	1	1	1	2	2	1	1	1	1	32				
31	S 16	Perempuan	1	1	1	2	2	1	1	2	2	1	1	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	1	2	2	2	1	2	1	2	2	1	2	60				
32	G 16	Laki-laki	2	2	1	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2	2	1	1	1	2	1	1	1	2	2	2	2	2	1	2	2	2	1	2	69				
33	I 16	Perempuan	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	68				
34	R 16	Laki-laki	2	1	1	2	1	1	1	2	1	1	2	1	2	2	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	2	1	2	53				
35	C 16	Perempuan	2	2	1	2	2	2	1	2	1	1	2	2	2	1	1	2	1	2	1	1	1	2	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	53				
36	A 17	Perempuan	2	2	2	1	2	2	1	2	1	1	2	2	1	1	2	2	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	2	55				
37	V 16	Laki-laki	1	1	2	2	1	1	1	2	1	1	2	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	53				
38	S 16	Perempuan	2	2	2	1	2	1	1	2	2	2	1	2	1	2	2	1	2	1	2	1	2	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	42				
39	E 16	Laki-laki	1	2	1	1	1	2	1	1	2	1	1	2	1	1	2	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	2	1	2	54				
40	K 16	Laki-laki	2	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	2	1	1	2	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	2	1	2	54				
41	S 16	Perempuan	1	1	2	2	2	1	1	2	1	1	2	2	1	1	2	2	1	1	2	1	1	2	2	1	1	2	2	1	1	2	2	1	2	54			
42	R 16	Laki-laki	2	1	1	2	1	1	2	1	1	2	1	1	2	2	1	1	2	1	2	1	2	2	1	1	2	1	2	1	2	1	2	50					
43	E 16	Perempuan	2	2	1	1	2	1	1	2	1	1	2	2	1	1	2	2	1	1	2	1	1	2	2	1	1	2	2	1	1	2	2	1	2	50			
44	Z 16	Laki-laki	1	2	1	1	1	2	1	1	2	1	1	2	2	1	1	2	1	2	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	2	1	2	54				
45	K 16	Laki-laki	2	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	2	1	1	2	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	2	1	2	53				
46	H 16	Perempuan	2	1	1	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	2	2	2														



Bermain Game Online

NO	NIK	ALUMNI	JKT	main Game Online Sejak Benar	Ditambah ada Fasilitas Internet	main Game Online Selama	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21	P22	P23	P24	P25	TOTAL
1	R	16	L	13	Iya	Lebih dari Tiga Jam	3	3	2	2	3	3	4	3	3	4	2	2	4	4	4	2	4	2	3	2	3	3	4	3	3	75
2	F	16	L	13	Iya	Tidak	Dua Jam	3	2	3	2	3	3	2	2	3	3	4	3	4	3	4	4	3	4	2	2	4	4	2	3	75
3	A	16	P	13	Iya	Lebih dari Tiga Jam	2	3	3	2	3	3	4	3	2	2	4	3	3	3	4	4	3	2	3	4	3	4	3	2	75	
4	A	16	L	10	Iya	Tidak Bermain Game	3	4	3	2	2	3	4	2	2	2	3	3	3	4	3	3	4	2	3	3	3	2	3	4	73	
5	Z	16	P	12	Iya	Tidak Bermain Game	2	2	1	2	2	2	3	1	2	1	4	2	1	2	3	1	3	1	1	2	3	2	3	1	3	50
6	D	16	L	10	Iya	Dua Jam	2	2	2	2	2	2	3	2	2	1	3	2	2	3	3	3	3	2	1	1	4	2	2	1	2	73
7	R	16	L	10	Iya	Tidak Bermain Game	2	2	1	1	1	2	4	2	2	1	4	1	2	1	1	2	4	1	2	1	2	1	2	72		
8	N	16	P	5	Iya	Dua Jam	2	2	1	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	1	2	4	2	1	1	2	1	2	75		
9	R	16	L	12	Iya	Dua Jam	3	3	2	3	2	1	3	2	3	4	4	2	2	3	4	2	3	1	3	3	1	3	2	67		
10	E	17	L	13	Iya	Tiga Jam	3	2	3	1	1	2	4	2	2	2	1	2	3	4	3	2	1	2	2	2	3	1	3	72		
11	R	16	L	12	Iya	Lebih dari Tiga Jam	3	3	2	2	2	1	3	1	4	2	2	4	2	3	3	2	4	3	3	1	2	3	2	3	70	
12	Q	16	P	6	Iya	Tidak Bermain Game	1	1	2	2	1	1	4	2	2	1	1	2	1	1	4	1	4	2	2	3	4	2	1	3	2	50
13	N	16	P	13	Iya	Lebih dari Tiga Jam	2	2	1	2	1	3	2	3	2	2	2	2	2	1	1	4	1	1	2	2	2	3	3	1	2	50
14	A	16	P	7	Iya	Lebih dari Tiga Jam	3	4	2	2	2	1	3	2	4	2	2	1	2	1	4	3	3	1	4	3	1	1	1	2	76	
15	A	16	L	11	Iya	Tidak	Dua Jam	2	2	2	2	2	2	3	4	2	3	2	4	3	4	2	2	3	2	2	3	3	2	1	3	78
16	P	16	L	11	Iya	Tiga Jam	2	2	1	2	2	1	1	1	4	2	3	1	1	2	3	1	4	4	1	2	2	4	3	1	1	74
17	K	16	L	12	Iya	Dua Jam	2	1	1	1	1	1	3	1	2	4	4	1	1	3	2	4	2	3	1	2	4	2	1	1	3	78
18	A	16	L	12	Iya	Lebih dari Tiga Jam	2	3	2	1	1	2	2	1	3	1	3	4	4	3	4	3	2	3	4	4	2	4	1	4	74	
19	M	16	L	3	Iya	Tidak	Lebih dari Tiga Jam	2	3	3	3	1	2	3	3	2	1	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	1	2	77		
20	A	16	P	10	Iya	Tidak Bermain Game	2	2	1	2	1	1	3	1	1	4	1	2	3	2	1	2	1	1	3	2	2	3	2	88		
21	Y	16	P	12	Iya	Tiga Jam	2	2	1	1	1	1	1	1	2	1	3	1	1	4	3	1	2	1	2	1	3	1	3	73		
22	N	16	L	4	Iya	Dua Jam	2	2	2	2	1	1	2	2	2	3	3	1	2	3	3	3	2	2	1	2	2	1	1	49		
23	F	16	L	5	Iya	Tidak	Dua Jam	2	2	2	2	1	1	3	2	2	2	3	1	2	3	3	2	4	2	1	2	3	3	2	55	
24	H	16	L	6	Iya	Dua Jam	2	3	4	1	2	3	2	3	2	2	2	4	2	3	3	4	2	4	1	2	3	3	3	4	73	
25	K	16	P	5	Iya	Dua Jam	2	2	2	2	2	2	3	2	4	3	3	2	1	2	2	1	3	2	2	2	1	2	53			
26	M	16	P	12	Iya	Dua Jam	2	2	2	1	2	2	3	1	2	2	3	1	2	3	2	3	3	2	2	2	3	2	2	74		
27	B	16	L	13	Iya	Tidak	Lebih dari Tiga Jam	2	2	2	2	2	2	3	1	2	1	4	1	4	1	2	2	4	4	2	1	1	60			
28	N	16	P	7	Iya	Dua Jam	2	2	2	2	2	1	3	1	3	2	1	1	2	3	2	4	3	4	3	3	2	2	3	58		
29	F	16	L	10	Iya	Dua Jam	1	2	4	2	2	2	2	2	2	1	3	3	2	3	2	4	2	1	1	3	2	1	2	73		
30	A	16	P	12	Iya	Dua Jam	1	1	2	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	3	2	3	2	2	1	2	1	2	75		
31	S	16	P	12	Iya	Tidak Bermain Game	1	1	1	2	1	1	3	1	2	1	4	1	1	2	2	1	4	1	1	1	4	2	1	1	74	
32	G	16	L	10	Iya	Dua Jam	2	2	2	1	1	1	3	2	2	2	3	3	3	1	2	2	1	1	2	2	3	1	2	3	49	
33	I	16	P	7	Iya	Dua Jam	2	2	2	1	1	1	3	2	2	2	3	1	2	2	1	3	2	1	1	2	4	3	2	2	50	
34	R	16	L	9	Iya	Dua Jam	1	2	1	2	1	1	3	2	3	1	4	1	3	3	2	1	4	2	1	1	4	3	2	1	75	
35	C	16	P	7	Iya	Dua Jam	2	1	1	2	1	2	1	3	3	3	2	3	1	3	2	2	3	2	2	3	3	1	1	75		
36	A	17	P	13	Iya	Dua Jam	2	2	1	2	2	2	3	3	2	2	3	1	2	3	2	3	3	2	2	2	3	2	3	56		
37	V	16	L	10	Iya	Dua Jam	2	2	2	1	2	1	2	1	2	2	3	1	2	3	4	1	4	3	2	2	3	1	2	74		
38	S	16	P	4	Iya	Dua Jam	1	1	1	1	1	1	4	2	1	1	4	2	3	2	1	1	4	4	2	1	1	73				
39	A	16	P	11	Iya	Dua Jam	3	1	1	2	1	2	1	2	3	4	2	2	1	3	2	4	3	3	2	1	2	1	2	48		
40	S	16	P	11	Iya	Dua Jam	2	2	1	2	2	3	2	2	2	3	1	2	3	3	2	3	3	2	2	2	4	57				
41	S	15	P	10	Iya	Tidak Bermain Game	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	1	2	1	2	54		
42	N	15	L	8	Iya	Dua Jam	2	2	1	2	2	2	2	2	3	2	1	2	1	3	3	2	3	1	4	2	1	2	3	58		
43	R	17	L	6	Iya	Tiga Jam	3	3	2	3	2	2	2	3	3	2	3	2	2	2	3	3	2	2	2	3	1	2	75			
44	E	16	L	10	Iya	Dua Jam	2	1	2	1	1	1	3	1	1	3	2	2	3	2	3	2	2	1	4	2	1	2	74			
45	K	16	L	12	Iya	Dua Jam	2	2	1	2	2	1	4	2	2	2	3	2	1	3	2	1	4	2	1	1	4	3	2	1	52	
46	H	16	P	13	Iya	Tidak Bermain Game	1	1	1	1	2	1	3	2	1	1	4	1	2	2	1	4	2	1	1	3	2	2	2	45		
47	A	16	P	13	Iya	Dua Jam	2	2	1	2	1	1	3	1	2	2	3	2	3	2	1	4	3	2	2	3	2	1	3	72		
48	F	16	L	10	Iya	Tiga Jam	4	3	2	1	2	2	3	1	3	3	3	1	2	3	4	2	4	2	3	2	2	2	75			
49	U	16	P	10	Iya	Dua Jam	2	2	2	1	1	1	1	1	1	4	1	3	1	1	2	4	1	1	1	4	1	1	1	71		
50	F	16	L	10	Iya	Tiga Jam	3	3	2	2	1	2	3	2	2	2	3	2	2	3	3	3	4	4	3	1	2	3	2	4	63	
51	R	16	P	7	Iya	Dua Jam	2	3	1	3	1	1	2	2	1	1	4	2	1	3	1	4	4	1	1	4	2	2	1	4	36	
52	Z	17	P	15	Iya	Dua Jam	3	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	3	2	2	2	3	2	2	2	3	60		
53	N	16	P	12	Iya	Dua Jam	1	2	1	1	2	1	2	1	1	4	1	1	3	2												



HASIL OUTPUT SPSS

Statistics

		Umur	Jenis Kelamin	Bermain Game Online Sejak Berumur	Dilakukan Ada Fasilitas Internet	Bermain Game Online Sehari	Komunikasi Interpersonal	Bermain Game Online
N	Valid	81	81	81	81	81	81	81
Missing		0	0	0	0	0	0	0

DATA DEMOGRAFI

Umur

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	15 Tahun	9	11.1	11.1
	16 Tahun	65	80.2	91.4
	17 Tahun	7	8.6	100.0
	Total	81	100.0	100.0

Jenis Kelamin

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Laki-Laki	33	40.7	40.7
	Perempuan	48	59.3	100.0
	Total	81	100.0	100.0

Bermain Game Online Sejak Berumur

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	4-10 Tahun	47	58.0	58.0
	11-15 Tahun	34	42.0	100.0
	Total	81	100.0	100.0

Dilakukan Ada Fasilitas Internet

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Iya	71	87.7	87.7
	Tidak	10	12.3	100.0
	Total	81	100.0	100.0



Bermain Game Online Sehari

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Dua Jam	50	61.7	61.7	61.7
	Tiga Jam	10	12.3	12.3	74.1
	Lebih dari Tiga Jam	11	13.6	13.6	87.7
	Tidak bermain game online	10	12.3	12.3	100.0
	Total	81	100.0	100.0	

Komunikasi Interpersonal

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Kurang	40	49.4	49.4	49.4
	Cukup	27	33.3	33.3	82.7
	Baik	14	17.3	17.3	100.0
	Total	81	100.0	100.0	

Bermain Game Online

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Rendah	10	12.3	12.3	12.3
	Sedang	45	55.6	55.6	67.9
	Berat	26	32.1	32.1	100.0
	Total	81	100.0	100.0	

HASIL UJI

Nonparametric Correlations

Correlations			Komunikasi Interpersonal	Bermain Game Online
Spearman's rho	Komunikasi Interpersonal	Correlation Coefficient	1.000	-.385**
		Sig. (2-tailed)	.	.000
		N	81	81
	Bermain Game Online	Correlation Coefficient	-.385**	1.000
		Sig. (2-tailed)	.000	.
		N	81	81

**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).





Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Santa Elisabeth Medan

